www.pcgames.de 02/09 € 5,50

PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

VOLLVERSION

DEUS EX 2

Der preisgekrönte Nachfolger des Kult-Shooters von Warren Spector!

- Top-Demo: C&C: Alarmstufe Rot 3
- Über eine Stunde Videos

WELTEXKLUSIV

DAS SCHWARZE AUGE DEMONICON

Angriff auf Diablo 3 und Drakensang: Erste Details über Quests, Kampfsystem, Grafik, Multiplayer, Spielwelt, Charakterklassen!

ROLLENSPIELE 2009

- Besuch bei Bioware: Dragon Age angespielt
- Von Divinity 2 bis Risen: Alle Hits im Überblick

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

02/09 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

DIE NACHFOLGER DER GEHEIMTIPPS

TROPICO 3 • OVERLORD 2

Exklusive Screenshots und jede Menge Insider-Infos!

02/2009 Titelthema: Das Schwarze Auge: Demonicon • Vorschau: Dragon Age: Origins • Test: Prince of Persia


PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
MONOLITH
WB GAMES

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Berliner Luft in Aventurien

MITTWOCH | 3. Dezember 2008

„Stets findet Überraschung statt. Da, wo man's nicht erwartet hat." Selten zuvor hatte dieses Wilhelm-Busch-Zitat mehr Gültigkeit als an diesem Tag: Die heute veröffentlichte Version von Grand Theft Auto 4 überrascht mit hässlichen kleinen und großen Problemen (Abstürze, Online-Registrierung, Grafikkarten-Inkompatibilitäten und so weiter). Zusammen mit dem völlig verbuggten Gothic 3-Add-on Götterdämmerung, das Jowood von einem indischen Studio zusammenzimmern ließ, ist die PC-Version DAS Aufregerthema in den Internetforen. Über die Hintergründe und mögliche Lösungen informieren wir Sie ab Seite 22.

DIENSTAG | 9. Dezember 2008

Die heimliche Hauptstadt des Schwarzen Auges heißt Berlin: Nachdem Radon Labs mit Drakensang über 100.000 Rollenspielfans begeistert hat, arbeitet nun The Games Company unweit des Flughafens Tegel an einem schmucken Action-Rollenspiel namens Demonicon. Als weltweit erster Journalist hat sich Christian Burtchen den aktuellen Stand der Dinge direkt im Studio angesehen.

DONNERSTAG | 11. Dezember 2008

Zum Jahreswechsel ziehen die Preise für Papier europaweit dramatisch an. Genauso wie Der Spiegel und andere Magazine können wir diese zusätzlichen Kosten nicht komplett ausgleichen – deshalb erhöht sich der Preis von PC Games DVD und PC Games Magazin mit dieser Ausgabe um jeweils 20 Cent. Eine Entscheidung, die uns gewiss nicht leicht gefallen ist. Dafür können wir Ihnen gleich mehrere Dinge versprechen: Wir werden nicht an der redaktionellen Qualität sparen und Ihnen auch weiterhin exklusive Studiobesuche und exzellente Autoren bieten. Zudem können wir seit einigen Ausgaben höherwertiges Papier einsetzen, damit Screenshots und Artworks noch besser zur Geltung kommen.

FREITAG | 12 . Dezember 2008

Unser Leitender Redakteur Christian Burtchen macht ab 2009 was Neues – was genau (Schafzucht in Australien, Entwicklung des ersten 90 %-Adventures seit Monkey Island, Eröffnung eines vegetarischen Restaurants), verrät er noch nicht. Vielen Dank für dein unglaubliches Engagement in den vergangenen zweieinhalb Jahren, Christian! Im kommenden Heft stellen wir „die Neuen" vor.

Einen optimalen Start ins neue Jahr und viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

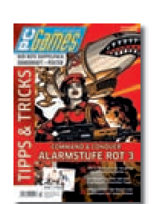


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Das ist sie, die Siemens Surpresso Compact, Nachfolgerin unserer langjährigen Redaktionskaffeemaschine, die nach einer gefühlt siebenstelligen Zahl von Tassen mit einem sanften Röcheln den Dienst quittierte. Die Zeit bis zur Lieferung der „Neuen" war schlimm, denn handelsübliche Redakteure funktionieren für gewöhnlich erst ab zwei Tassen Kaffee pro Tag.

AKTUELL IM HANDEL



Classic Gaming
Darauf haben Tausende von Spielefans gewartet: In Classic Gaming (präsentiert von PC Action) gibt es ein Wiedersehen mit legendären Computern, Konsolen, Spieleklassikern und Redakteuren. Im Preis enthalten: eine DVD mit 8 kompletten Spielen, 200 Minuten Videos und einem C64-Emulator.



PC Games Sonderheft Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
Komplettlösung, Tipps, Command & Conquer-Report plus Riesenposter zu einem fairen Preis von unter fünf Euro: Das neue PC-Games-Sonderheft ist da. Bonus: ein großartiges Gewinnspiel mit vielen famosen Preisen für echte C&C-Fans.

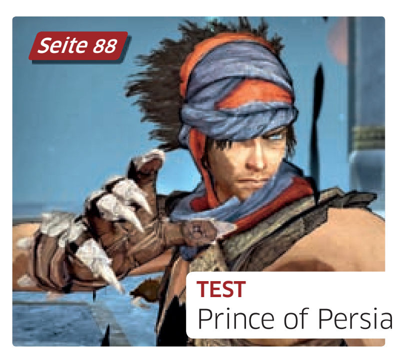
INHALT 02/09

VORSCHAU

Das Schwarze Auge: Demonicon



The Games Company holt zum großen Wurf aus. Mit der Lizenz **Das Schwarze Auge** in der Tasche, arbeiten die Berliner daran, ein Action-Rollenspiel der Extraklasse zu entwickeln. PC Games durfte einen exklusiven Blick auf den aktuellen Entwicklungsstand des Titels werfen.



TEST
Prince of Persia

Exzentrischer Comic-Look und einsteigerfreundliches Gameplay – der neue Prinz hüpft und springt durch unseren Test.



MAGAZIN
GTA 4 auf PC – Skandal oder Hit des Jahres?

Der Liberty-City-Street-Day entpuppte sich für viele PC-Spieler als Fiasko. Warum wir dennoch zur Wertung stehen, lesen Sie im Report.

▶ = Titelstory

MAGAZIN — ab Seite 9

VORSCHAU — ab Seite 39

TEST — ab Seite 83

HARDWARE — ab Seite 127

STANDARDS — ab Seite 146

PLATTENVERTRAG GEWINNEN!*

JETZT MITMACHEN! DEUTSCHLAND SINGT ONLINE!



Je PC-Spiel

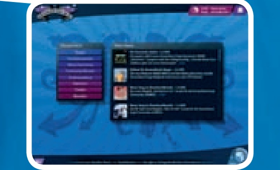
29,-

So funktioniert's:

Sing einfach deinen Lieblingssong mit „Deutschland singt online" nach und stell dein Video danach online. Du kannst aber auch in einer der SATURN Tour-Städte vor Ort singen. Und der Sieger des Online-Votings gewinnt einen Plattenvertrag.

*weitere Details auf www.saturn.de

- Zu jedem Song ist das Original-Musikvideo enthalten.
- Singe Deine Lieblingssongs und nimm sie auf Deinem Computer/ Laptop auf.
- Lade Deine Videos auf www.deutschland-singt-online.de und miß Dich online mit Deinen Freunden.



Art. Nr.: 980 1668

ATARI

FSK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

Angebot gültig ab 23.12.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

137 x IN DEUTSCHLAND

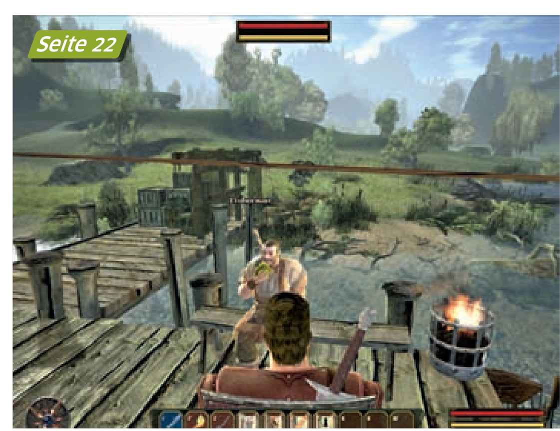
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

TOP-THEMEN

REPORT
DAS GOTHIC-3-DEBAKEL



FEHLERTEUFEL | **Gothic 3: Götterdämmerung** markiert den Tiefpunkt einer einst strahlenden Serie. Wir haken nach: Was ist da schiefgelaufen, Jowood?

REPORT
WARUM SPIELE SCHEITERN



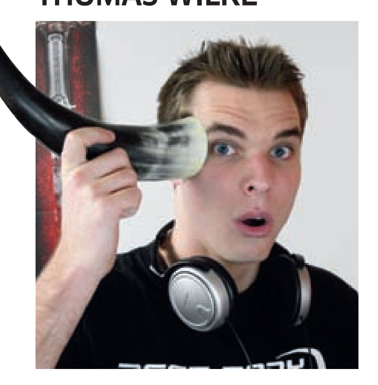
NIEDERGANG | Es gibt viele Gründe, warum manche Spiele nicht den erhofften Erfolg bringen. Wir beleuchten das Thema genauer.

REPORT
DAS WAR 2008



BILANZ | Ein Jahr geht zu Ende und wir blicken zurück: Das waren die Höhepunkte, Aufreger und Schmunzler 2008.

HORN DES MONATS*
THOMAS WILKE



Herr Wilke, Online-Schreiberling für pcgames.de eifert diesen Monat seinem großen Vorbild (siehe rechts) nach: Mit einem nahezu identischen Fehlgriff langte er zielsicher nach dem Horn des Monats, als er folgende Zeilen über **Tomb Raider** schrieb: „Anno 1997 besaß Lara Croft zwei Waffenscheine: einen für Ihre Waffen, einen für Ihre spitzen Brüste." Aha. An die Waffen unserer Leser sollten Sie keine Gedanken verschwenden, Herr Wilke. Und deren spitze Brüste gehen Sie schon gar nichts an, damit wir uns verstanden haben. Und jetzt waschen Sie sich den Mund mit Seife aus.



All Star Strip Poker

PEINLICH Frauen rekeln sich vor der Kamera. So erotisch wie Fußpilz.

Unter dem Titel **All Star Strip Poker Girls at Work** pokern Sie gegen fünf Damen, die nur darauf warten, von Ihnen besiegt zu werden. Dann lassen Sie nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln. Dafür muss man nicht mal viel machen, schnell ist das Spielprinzip durchschaut: Bei schlechten Karten wenig, bei einem guten Blatt alles setzen. So hat man die Mädels schneller nackig als mit Vorspultaste im Pornovideo. Für Bürozocker gibt's eine Panik-Taste, die fix einen Desktop einblendet, falls der Chef vorbeischaut. Wer eine gute Poker-Simulation sucht, ist hier falsch, für alle anderen bietet das Spiel zumindest noch ein wenig nackte Haut fürs Auge.

DIGITAL RED | 08.12.2006 | USK 16 | CA. € 10,- **49**

PC GAMES 02/07

TÄTERPROFIL | So sah er aus, der erste, legendäre Horn des Monats. Aus niederträchtigen Gründen wurde dieses Stück PC-Games-Kulturgut seit damals sicher verwahrt, nur um es gewissen Kollegen immer mal wieder unter die Nase zu reiben. Seit nun mehr zwei Jahren beschert uns diese Rubrik Tränen der Schadenfreude. Und das alles nur wegen dem aus Versehen groß geschriebenen „s".


Christian Burtchen

„Zehn Fakten über PC Games"

10 Petra liebt „Zehn Dinge, die Sie ...", „Fünf Fragen an"- und „Dreiundvierzig Fakten über"-Artikel.

9 Rainer Rosshirt existiert. Und er hat mir noch immer nicht begründet, weshalb er damals nie einen meiner Leserbriefe in die Rumpelkammer nahm.

8 Cover-Artworks treffen grundsätzlich erst einen Tag vor Abgabe ein und sind optisch immer doppelt so furchtbar wie in unseren schlimmsten Befürchtungen.

7 Egal was Felix tut und wie viel Mühe er sich bei der Bewertung und Begründung dafür macht: Spätestens nach drei Forenposts nennt jemand **Gothic 3** als Totschlag-Argument.

6 Das gleiche Schicksal ereilt Thomas, wann immer er ein Adventure bewertet. Sein **Gothic 3** heißt **Syberia**.

5 Sebastian kann aus allem ein Wortspiel machen und tut es leider auch. Das abschreckendste Beispiel aus einer **Crysis**-Diskussion: „Schee, watt Yerli uns da zeigt."

4 Christian Schlütters Stimmorgan ist lauter als Petras Musik. Das ist deswegen erstaunlich, weil ich mit Petra ein Büro teile und Christian eine Wand dahinter sitzt.

3 Robert hat mir noch nie Süßigkeiten aus Seattle mitgebracht. Um mich zu rächen, werde ich wohl an einer Valve-Sneak-Peek teilnehmen müssen. Sobald die mal ein Spiel machen, von dem ich keine Motion Sickness bekomme.

2 Kein Spiel ist so gut, wie es hätte sein können. Raum zur Selbstkritik: Das gilt natürlich auch für meine Artikel.

1 Ein Abonnent hat vor knapp einem Jahr explizit wegen mir und meiner Kolumnen gekündigt. Derjenige kann jetzt getrost wieder ein neues Abo abschließen, die Prämienlieferung nehme ich. Dies, liebe Leser, ist die letzte Ausgabe mit mir als Redakteur. Ich bedanke mich herzlich für Ihr Vertrauen und Feedback. Stellen Sie sich einen Schauspieler vor, der vor dem Publikum kniet, und setzen Sie mein Gesicht drauf. Danke.

PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
2	Far Cry 2	Ubisoft	Test in 12/08	Wertung: 89
3	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
4	Dead Space	Electronic Arts	pcgames.de	Wertung: 88
5	Call of Duty 5: World at War	Activision Blizzard	Test in 01/09	Wertung: 80
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
7	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79
8	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
9	Bioshock	Take 2	Test in 10/07	Wertung: 93
10	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94

KNAPPER VORSPRUNG | Der fünfte Teil der Reihe schafft es gerade so, vor dem Vorgänger zu landen.

COLIN MCRAE: DIRT 2

Zweite Rallye-Runde kommt

Schon im Juli 2007 hatte Codemasters angedeutet, dass eine Fortsetzung zu **Colin McRae: Dirt** geplant sei. Nachdem der britische Rennfahrer und Namensgeber aber im September 2007 starb, wurde es still um die Serie.

Mitte November kam dann die offizielle Ankündigung für **Colin McRae: Dirt 2** und damit die Gewissheit, dass Codemasters' Rennspiel-Reihe auch weiterhin den Namen McRae trägt. **Dirt 2** benutzt als grafisches Gerüst eine verbesserte Version der Ego-Engine, die schon bei **Race Driver: Grid** zum Einsatz kam. Die Entwickler wollen einen deutlich besseren Mehrspielermodus als noch im Vorgänger einbauen. Der zweite Ausflug auf die dreckige Rennstrecke startet 2009 auf PC, Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii, DS und PSP.

Colin McRae: Dirt war Mitte 2007 erschienen und bot packende Rallye-Rennen auf staubigen Pisten, einen motivierenden Karriere-Modus und eine realistische Streckendarstellung. PC Games vergab damals 88 Prozent Spielspaß. ❑

Webcode: 26ZC



TRINE

Bunte Fantasy-Action von Nobilis

Die **Shadowgrounds**-Macher Frozenbyte werkeln für den Publisher Nobilis derzeit an einem neuen Fantasy-Actionspiel namens **Trine**. Der Titel soll im zweiten Quartal 2009 für PC und Playstation Network erscheinen und spielt sich in großen Teilen wie ein Jump & Run. Während Sie auf dem Bildschirm nach rechts rennen und hüpfen, erschaffen und manipulieren Sie Objekte wie Brücken oder Sprungbretter, die sich physikalisch korrekt verhalten. Außerdem bietet **Trine** unterschiedliche Charaktere mit Zauber- oder Haudrauf-Fähigkeiten. Auf pcgames.de finden Sie einen ersten Gameplay-Trailer. ❑

Webcode: 26Z6

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Spiel zum Film angeschaut

Anfang Dezember besuchte uns Activision Blizzard in der Redaktion und zeigte eine frühe Version von **X-Men Origins: Wolverine**, dem Spiel zum 2009 erscheinenden Actionfilm über den klauenbewehrten Wolfsmann aus den **X Men**-Comics. Sowohl im Film als auch im Spiel erfahren Sie mehr über Wolverines Herkunft und das Weapon-X-Programm. Das Action-Adventure aus dem Hause Raven Software (**Quake 4 (dt.)**) setzt dabei auf knallharte Kämpfe, denen durch Wolverines Selbstheilung, zerstörbare Objekte und den kreativen Einsatz der Metall-Krallen Pfiff verpasst wird. Das Gezeigte wirkte allerdings sehr blutig. Für möglichst brutale Tötungen erhalten Sie Sonderpunkte. Das wird den Jugendschützern nicht gefallen. ❑

Info: www.activision.de



ESSBESTECK | Wolverines Klingen aus Adamantium wirken tödlich auf Angreifer.



ATARI LIVE

Rückkehr einer Legende?

Der Name Atari geistert schon seit dem Jahr 1972 durch die Spielebranche, musste mit der Zeit aber einige Höhen und Tiefen durchleben. Seit etwa einem halben Jahr hat die Firma nun ein neues Führungsduo (David Gardner und Phil Harrison), das Atari wieder zu seiner alten Größe zurückbringen möchte. Anfang Dezember lud der Publisher deshalb Journalisten aus aller Welt nach London ein, um die kommenden Spiele-Highlights des Weihnachtsgeschäfts und des Jahres 2009 vorzustellen. ❑

Info: www.de.atari.com



GUT GELAUNT | David Gardner und Phil Harrison (rechts) stellen kommende Spiele vor.

GHOSTBUSTERS

Schauderhafter Spaß

Glück gehabt: Nachdem aufgrund der Fusion von Activision Blizzard **Ghostbusters** ohne Publisher dastand, übernahm Atari die Lizenz und die Entwicklung geht weiter. Sie schlüpfen im Quasi-Nachfolger der Filme in die Rolle eines neuen Geisterjägers, der als Versuchskaninchen experimentelle Waffen testen muss. Zusammen mit den bekannten Charakteren treffen Sie auf alte Bekannte wie den Büchereigeist aus dem ersten Film. Die Spielzeit geben die Entwickler mit etwa zehn bis zwölf Stunden an, wobei die Kämpfe mit den Geistern knapp 80 Prozent des Abenteuers ausmachen. Obwohl Sie mit verdientem Geld Ihren Charakter aufwerten und fast jedes Gespenst eine andere Taktik von Ihnen verlangt, erschien der Spielverlauf in der Präsentation eintönig. Die kratzte aber nur an der Oberfläche. ❑

Info: www.ghostbustersgame.com



KNIFFLIG | Bevor Sie Geister einfangen können, müssen Sie sie mit dem Protonenstrahler ruhig halten.

HEROES OVER EUROPE

Actionreicher Luftkrieg

Flugsimulationen sind selten, deshalb sollten sich Fans des Genres auf **Heroes over Europe** freuen. Der Arcade-Ballerspaß versetzt Sie in den Zweiten Weltkrieg und lässt Sie historisch belegte Missionen nachspielen. Neben den normalen Dogfights greifen Sie auf den sogenannten „Ace Kill" zurück, in dem **Heroes over Europe** die Zeit verlangsamt und Sie Ihren Gegner mit einem Schuss vom Himmel holen, was die Einsätze teilweise zu leicht macht. Veröffentlichungstermin: Frühling 2009. ❑

Webcode: 26ZE



ONE-HIT-WONDER | Dank „Ace Kill" erledigen Sie Ihre Gegner mit nur einem Schuss. Praktisch, aber zu einfach.

CODENAME: PANZERS – COLD WAR

Neues Lebenszeichen

Ein Opfer der 10tacle-Pleite: **Codename: Panzers – Cold War**-Entwickler Stormregion verschwand ebenfalls in der Versenkung und sein beinahe fertiggestelltes Strategiespiel hing in der Luft. Inzwischen hat Atari auch dieses Projekt übernommen und die Entwicklungen gehen mit einem eigenen Team weiter, das auch einige ehemalige Stormregion-Mitarbeiter beheimatet. Hauptarbeiten sind momentan die Beseitigung von Bugs und die Leistungsoptimierung. Ihren Einberufungsbescheid bekommen Sie voraussichtlich im Februar 2009. ❑

Info: www.de.atari.com

DEMIGOD

So gut wie fertig

Die Beta-Phase des Action-Rollen-Strategiespiels **Demigod** läuft im Moment so zufriedenstellend, dass die Entwickler guter Dinge sind, ihren angepeilten Releasetermin März 2009 einhalten zu können. Und obwohl der Umfang von nur acht Karten zur Veröffentlichung recht gering ausfällt: Der auf Mehrspieler ausgelegte Titel von **Supreme Commander**-Erfinder Gas Powered Games macht einen runden und guten Eindruck. ❑

Info: www.demigodthegame.com

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Vin Diesel metzelt wieder

FERNGESTEUERT | Die Drohnen besitzen keinen freien Willen mehr.

BRUTAL | Wie gewohnt fallen die Kampfsequenzen drastisch aus, gerade mit dem Messer.

Bevor die Entwickler uns **Assault on Dark Athena** präsentierten, räumten sie erst einmal mit einem Gerücht auf: Der neue Riddick-Titel sei keineswegs nur ein Remake von **Escape from Butcher Bay** aus dem Jahr 2005 plus ein paar zusätzlicher Levels, sondern vielmehr **Escape from Butcher Bay** zusammen mit der etwa gleich langen Kampagne **Assault on Dark Athena**. Insgesamt komme man damit auf gut 20 Stunden Spielzeit. **Assault on Dark Athena** setzt den Vorgänger direkt fort. Riddick findet sich auf einem Raumschiff wieder, das andere Schiffe überfällt und deren Besatzung in willenlose Drohnen verwandelt. Der wehrhafte Polygon-Vin-Diesel lässt sich das natürlich nicht gefallen, brutale Kampfszenen, aber auch exzellente Zwischensequenzen untermalen sein Abenteuer. Zusammen mit dem umfangreichen Mehrspielerpart, kehrt Riddick so im zweiten Quartal 2009 hoffentlich in altem Glanz zurück. ❑

Info: www.riddickgame.com

PC-GAMES-LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

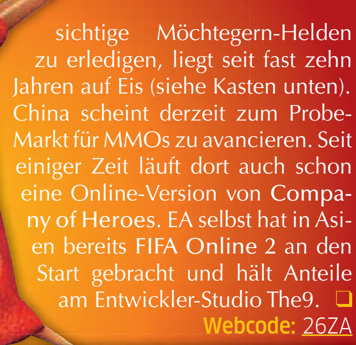
#	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Activision Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Call of Duty 5: World at War	Activision Blizzard	Test in 01/09	Wertung: 87
6	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
7	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
8	Warcraft 3: Reign of Chaos	Activision Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
9	Diablo 2	Activision Blizzard	Test in 08/00	Wertung: 91
10	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79



AUFWIND | Es ist unglaublich erfolgreich. Wie erfolgreich, zeigen die Verkaufszahlen von **Wrath of the Lich King** mal wieder.

DUNGEON KEEPER ONLINE

Als MMO in China geplant



Völlig unerwartet kam Anfang Dezember die Meldung, dass Entwickler Net-Dragon mit Electronic Arts eine Vereinbarung über ein Online-Rollenspiel auf Basis der **Dungeon Keeper**-Lizenz getroffen habe. Laut Vertrag darf Net-Dragon das Spiel in China verbreiten, Firmenchef Liu Deijan hofft aber auf einen weltweiten Erfolg des Titels.

Die Strategie-Serie **Dungeon Keeper**, bei der Sie in einem unterirdischen Verlies Höllenkreaturen um sich scharen, um unvorsichtige Möchtegern-Helden zu erledigen, liegt seit fast zehn Jahren auf Eis (siehe Kasten unten). China scheint derzeit zum Probe-Markt für MMOs zu avancieren. Seit einiger Zeit läuft dort auch schon eine Online-Version von **Company of Heroes**. EA selbst hat in Asien bereits **FIFA Online 2** an den Start gebracht und hält Anteile am Entwickler-Studio The9. ❑

Webcode: 26ZA

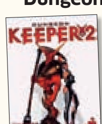
Christian Schlütter meint: Noch im vergangenen Monat prophezeite ich der **Dungeon Keeper**-Serie nur geringe Chancen auf eine Fortsetzung. Anscheinend habe ich mich geirrt. Hoffentlich erweist sich die Online-Variante als würdiger Nachfolger. Sonst bleibe ich beim inoffiziellen Thronfolger **Overlord**.

DIE DUNGEON-KEEPER-SERIE

Mit tiefschwarzem Humor errang Dungeon Keeper Weltruhm:



Dungeon Keeper erschien im Jahre 1997 und versetzte die Welt in Entzücken. Endlich keinen langweiligen Gott, sondern einen bösen Herrscher spielen!



Dungeon Keeper 2 stand 1999 in den Regalen und behielt das süchtig machende Kerkermeister-Spielprinzip bei. Trotzdem konnte der zweite Teil der Serie nicht mehr so viele Käufer überzeugen wie der Vorgänger. Es mangelte offensichtlich an Innovationen.

Dungeon Keeper 3 wurde in einem Trailer, der dem zweiten Teil beilag, schon angekündigt. In dem Video betrat der gehörnte Dämon die Erdoberfläche – ein Novum für die Reihe. Electronic Arts stellte die Entwicklung des Spiels aber schon nach kurzer Zeit ein.

BRUCE SHELLEY

Preis für sein Lebenswerk



Entwickler-Legende und Age of Empires-Erfinder Bruce Shelley ist in die Ruhmeshalle der Academy of Interactive Arts & Sciences aufgenommen worden. Die Preisverleihung findet am 19. Februar 2009 in Los Angeles statt. Eine ebensolche Auszeichnung bekamen bereits: Richard Garriott (**Ultima**-Serie), Will Wright (**Die Sims**), Mike Morhaime (Mitgründer von Blizzard), Yu Suzuki (**Shenmue**), Sid Meier (**Civilization**) und Hirunobu Sakaguchi (**Final Fantasy**). ❑

Webcode: 26ZB

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS

And the winner is ...

Unterstützt von der Staatskanzlei des Landes NRW wurde am 3. Dezember in Essen der Deutsche Entwicklerpreis 2008 verliehen. In drei Kategorien, nämlich Fach-, Publikums- und Jurypreis, ehrte man Entwicklerstudios wie Crytek, Ascaron, Radon Labs oder Daedalic. Die Akademie des Deutschen Entwicklerpreises, die 180 Mitglieder aus der Spielebranche umfasst, die Spieler selbst per Internetabstimmung sowie eine Jury aus 23 Persönlichkeiten der Spielebranche, darunter auch PC-Games-Chefredakteurin Petra Fröhlich, bestimmten die Preisträger. Die PC-relevanten Gewinner finden Sie hier aufgelistet. ❑

Info: www.deutscher-entwicklerpreis.de



◀ **GRUND ZUR FREUDE** | Radon Labs' **DSA: Drakensang** räumte einige Preise ab.

▼ **ERFOLGSTEAM** | Die Jury wählte Crytek zum besten Entwicklerstudio des Jahres.



JURYWAHL

Studio of the Year 2008
Crytek

AKADEMIEWAHL

Bestes Deutsches Spiel 2008	Bestes Deutsches Jugendspiel 2008	Bester Soundtrack	Bestes Gamedesign	Beste Story & Spielewelt	Beste Ingame-Grafik
Crysis	Edna bricht aus	DSA: Drakensang	Crysis	DSA: Drakensang	Crysis / Crysis Warhead
Entwickler: Crytek	Entwickler: Daedalic	Entwickler: Radon Labs	Entwickler: Crytek	Entwickler: Radon Labs	Entwickler: Crytek

PUBLIKUMSWAHL

Bestes Deutsches Adventure	Bestes Deutsches Rollenspiel	Bestes Deutsches Strategiespiel	Bestes Deutsches Sportspiel	Bestes Deutsches Actionspiel	Bestes Internationales PC-Spiel 2008
Edna bricht aus	DSA: Drakensang	Die Siedler: Aufbruch der Kulturen	Fußball Manager 2008	Sacred 2: Fallen Angel	Sacred 2: Fallen Angel
Entwickler: Daedalic	Entwickler: Radon Labs	Entwickler: Funatics	Entwickler: Bright Future	Entwickler: Ascaron	Entwickler: Ascaron

HOMEWORLD

Dritter Teil in Entwicklung?

Weltraum-Strategie-Fans dürfen sich vielleicht bald auf einen dritten Teil der **Homeworld**-Serie freuen. Im vergangenen Jahr kaufte THQ die Rechte an der Marke von Vivendi. Gerüchteweise soll jetzt Relic Entertainment (**Warhammer 40.000: Dawn of War 2, Company of Heroes: Tales of Valor**) an einer Fortsetzung arbeiten.

Johnny Ebbert, Lead Designer von **Dawn of War 2**, gab Anlass zur Hoffnung: „Wir sind wirklich glücklich, dass die Lizenz wieder zu Hause ist. Und ja, wir beschäftigen uns damit. Wir werden sehen, was in der Zukunft passiert.“ Ähnlich konspirativ antwortete sein Kollege Chris Degnan, der bei Relic an **Tales of Valor** arbeitet: „Es ist, wie es immer ist. Ich bin nicht in der Position, euch auch nur irgendwas zu verraten.“

Relic schuf schon die ersten beiden Teile der Serie, die 1999 und 2003 erschienen. **Homeworld** gibt Ihnen die Kontrolle über ein riesiges Raumschiff. Während Ihre Rasse auf der Suche nach einem neuen Planeten ist, entbrennt im All ein gnadenloser Kampf ums Überleben. **Homeworld** gilt als einer der erfolgreichsten Versuche, ein dreidimensionales Weltraum-Schlachtfeld darzustellen. ❑

Webcode: 26ZZ



RAUMSTATION | Von Ihrem Mutterschiff aus hetzen Sie in **Homeworld** dem Feind Bomber, Jäger und Fregatten auf den Pelz.

GEWINNSPIEL

Jason Statham ist zurück! Frankreichs Star-Regisseur Luc Besson hat ihn zu einem der letzten Action-Heroen der Gegenwart erkoren. Niemand stirbt langsamer als der Dressman mit Herz und der Durchschlagskraft eines Projektils. Nach den Erfolgen der beiden Vorgänger sorgen spektakuläre Stunts und aufwendig produzierte Martial-Arts-Kampf-Choreografie in **Transporter 3** für noch härtere Action!

Zusammen mit MSI verlosen wir deshalb zum Kinostart (08.01.09) das 15,4"-Notebook MSI GX 620, ausgestattet mit der neuesten Intel-Centrino-Duo-Technologie und einer Nvidia GeForce 9600GS Go. Mehr Infos finden Sie unter www.msi-computer.de.

Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

msi NOTEBOOK

Kinostart: 8. Januar 2009

TRANSPORTER 3

www.transporter3-derfilm.de

Wie heißt der Hauptdarsteller der Transporter-Reihe?

A | Jason Statham   B | Dolph Lundgren

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage“ im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Universum Film GmbH und MSI Technology GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Januar 2009**



MASSIVE ENTERTAINMENT

Massive entwickelt Online-Spiele

Überraschende Meldung aus dem Hause Ubisoft: Der Publisher teilte mit, dass das frisch erworbene Studio Massive Entertainment (bekannt für **World in Conflict**) im neuen Mutterkonzern für die Entwicklung von MMOs zuständig sein wird. Ubisoft-Chef Yves Guillemot: „Massive Entertainment wird uns in MMO-Gefilde führen. Erst leichte MMOs, dann Online-Rollen- und Strategiespiele.“ Ob Massive auch das bereits geplante Online-Spiel zum James-Cameron-Film **Avatar** entwickelt und wie es mit dem auf Eis gelegten Massive-Projekt **World in Conflict: Soviet Assault** weitergeht, bleibt unklar. ❑

Webcode: 26Z3

TERMINATOR SALVATION

GRIN macht Spiel zum Film

Am 28. Mai 2009 startet der mittlerweile vierte **Terminator**-Film mit dem Beinamen **Salvation** in den Kinos. Gleichzeitig soll auch das Videospiel zum Streifen erscheinen. Für die Entwicklung des Third-Person-Shooters zeichnet das Studio GRIN verantwortlich, das schon mit **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** einen guten Taktik-Shooter entwarf. Natürlich wird das Spiel die Geschichte des Films nacherzählen. GRIN will aber auch neue Personen und Handlungsstränge einfließen lassen. ❑

Webcode: 26Z2



▲ **ERFAHREN** | Für Ubisoft setzte GRIN bereits die **Ghost Recon Advanced Warfighter**-Reihe für den PC um.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
2	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
3	Call of Duty 5: World at War	Activision Blizzard	Test in 01/09	Wertung: 80
4	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 80
5	Fußball Manager 09	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 86
6	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
7	FIFA 09	Electronic Arts	Test in 11/08	Wertung: 80
8	Left 4 Dead	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 89
9	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 79
10	Far Cry 2	Ubisoft	Test in 12/08	Wertung: 89

[Quelle:] SATURN



FUNCOM

Age of Conan-Entwickler streicht stellen

Nach tagelangem Brodeln in der Gerüchteküche bestätigte Entwickler Funcom Ende November schließlich, dass Stellenstreichungen nicht mehr zu vermeiden seien. Konkrete Zahlen wurden aber nicht genannt. Erst im September hatte Gaute Godager, Mitbegründer der Firma, seinen Rücktritt bekannt gegeben. Begründung: Er sei unzufrieden mit der Entwicklung von **Age of Conan**. Das Online-Rollenspiel hatte zwar zu Beginn überzeugt. Mit fortschreitender Spielzeit wurden aber fehlende Spielinhalte immer offensichtlicher. ❑

Webcode: 26Z7

STARGATE WORLDS

MMO-Projekt gerät ins Schlingern

Entwickler Cheyenne Mountain hat anscheinend finanzielle Probleme. Marketing Manager Kevine Balantine: „Wir sind ein Start-Up-Unternehmen, uns fehlt die sichere Einnahmequelle." Jüngst wurde die geschlossene Beta-Phase von **Stargate Worlds** abgeschlossen, eine weitere soll Anfang 2009 folgen. Derweil tauchte eine mysteriöse Website auf, auf der angeblich die Tage gezählt werden, seit wann Cheyenne Mountain-Mitarbeiter das letzte Gehalt bezogen haben. Stand am 9. Dezember: 26 Tage. ❑

Webcode: 26Z8



SQUARE ENIX

Japaner haben Interesse an Eidos

Der japanische Spielehersteller Square Enix (**Final-Fantasy**-Reihe) hat scheinbar Interesse am strauchelnden Eidos-Konzern. Firmenchef Yoichi Wada habe bereits mit dem Eidos-Entwicklerstudio IO Interactive (**Hitman: Blood Money**, **Kane & Lynch**) gesprochen und ein Übernahme-Angebot vorgelegt, so berichtet das englische Branchenmagazin **MCVUK.com**. Square Enix expandiert derzeit Richtung Westen, hat kürzlich in Kalifornien ein Studio gegründet und arbeitet zusammen mit Gas Powered Games an **Supreme Commander 2**. Da passt ein kostengünstiger Standort in Europa gut in die Firmenstrategie.
Allerdings haben auch andere Branchengrößen Interesse an Eidos angemeldet. Electronic Arts und Ubisoft haben Angebote vorgelegt, Warner Brothers gehören bereits 20 Prozent der Eidos-Aktien. Der Filmriese bräuchte für eine Komplett-Übernahme der Briten „nur" 80 Millionen Dollar ausgeben. ❑

Webcode: 26ZD

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen

Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihr Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❑

Info: www.pcgames.de



MIDWAY

Investor verkauft alle Anteile



Die Finanz-Misere im Hause Midway nimmt kein Ende. Anfang Dezember verkaufte Hauptinvester Sumner Redstone all seine Aktienanteile am Spiele-Publisher für gerade einmal 100.000 Dollar. Der Käufer heißt Mark Thomas und nennt nun Midway mitsamt den 70 Millionen Dollar Schulden des Konzerns sein Eigen. Bis Ende Januar muss das angeschlagene Unternehmen jetzt eine Menge Geld auftreiben, um weitere Schuldner zufriedenzustellen. Gelingt dieser Gewaltakt nicht, steht Midway vor dem Bankrott. ❑

Webcode: 26Z9

„SOBALD ICH DIE SCHULDEN WIEDER DRIN HABE, HÖRE ICH SOFORT AUF DAMIT."



Vorsicht – Glücksspiel kann zur Sucht werden.

Der Glaube, verlorenes Geld schnell wieder zurückgewinnen zu können, ist eine Illusion. Dies ist meistens mit noch höheren Verlusten verbunden und kann zur Sucht führen. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Glücksspielsucht ist eine Krankheit, für die es Hilfe gibt. Information und Beratung unter:

Tel. 0800 - 1 37 27 00 (kostenlos & anonym) **oder www.spielen-mit-verantwortung.de**

BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG BZgA

SPIELE UND TERMINE 02/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Anno 1404	Aufbau-Strategie	Ubisoft	2009	10/08	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2009	06/08	●	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08, 02/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	1. Quartal 2009	04/08	●	●	–
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	2. Quartal 2009	12/08	●	●	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Anfang 2009	03/08	●	●	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	1. Quartal 2009	06/08	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08	●	●	●
Codename: Panzers – Cold War	Echtzeit-Strategie	Atari	Februar 2009	12/07, 05/08	●	●	●
Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie	THQ	Frühjahr 2009	12/08	●	●	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	2009	05/08	●	●	●
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	–	–	–
Demigod	Echtzeit-Strategie	Atari	Februar 2009	12/08	●	●	–
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	15. Januar 2009	07/08, 09/08	●	●	●
Der Pate 2	Action-Adventure	Electronic Arts	12. Februar 2009	10/08	●	●	●
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	19. Februar 2009	06/08, 02/09	●	●	●
Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	dtp	2009	09/08, 02/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2009	09/08, 02/09	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	–	●
Empire: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	6. Februar 2009	09/08, 11/08, 02/09	●	●	●
F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	13. Februar 2009	07/08, 01/09	●	●	–
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	Juni 2009	02/08, 08/08	●	●	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2009	04/08	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Nicht bekannt	11/07	●	●	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	–	–	–
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic Arts	Januar 2009	05/08, 11/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	2009	12/07	●	●	●
Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters	Ende 2009	02/09	●	–	–
Prototype	Action-Adventure	Activision Blizzard	2009	06/08	●	●	–
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt	09/08, 02/09	●	–	●
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	–	–
The Crossing	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt	09/07	●	●	●
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	2009	09/08,02/09	●	–	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2009	07/08, 01/09	●	●	●
World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie	Atari	Nicht bekannt	02/08	●	●	●
X-Blades	Action-Adventure	Zuxxez	14. Januar 2009	08/08, 12/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir zur Veröffentlichung von **Prince of Persia** und **Shaun White Snowboarding** wertvolle Pakete zu den beiden Titeln. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage

Wie heißt der weibliche Hauptcharakter in Prince of Persia?

A | Adelheid

B | Elika

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Ubisoft GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 28. Januar 2009

3x Hochwertiger Kunstdruck zu **Prince of Persia**

5x Shaun White Snowboarding-Paket, bestehend aus PC-Spiel, Handwärmer, Lippenbalsam, Skipass-Holder und DVD **First Decent**

4x Prince of Persia inklusive T-Shirt

Das nervige Dutzend

Von: Christian Burtchen

Zeitmangel, Inkompetenz, Bugs: Wir stellen Ihnen die nervigsten Spiel-Verderber vor.

AUF PCGAMES.DE

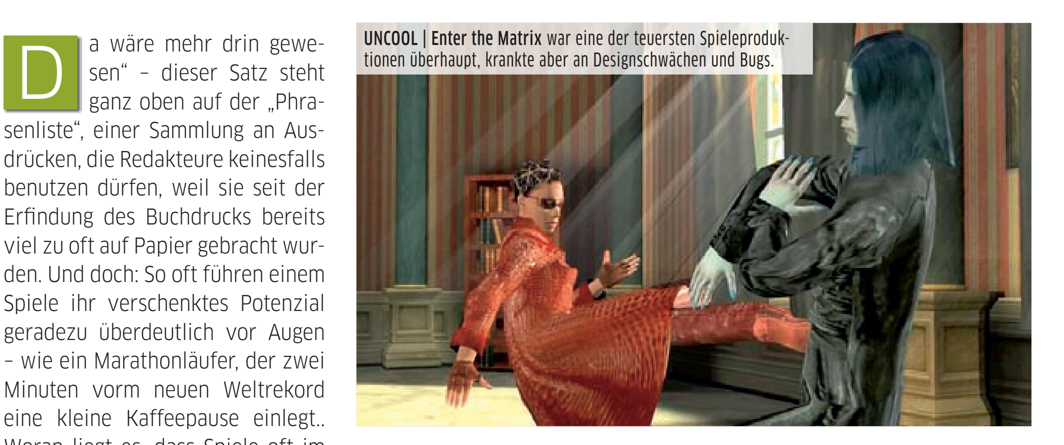
Special: „Stark angefangen, stark nachgelassen" – welche Spiele haben Sie zunächst begeistert, dann gelangweilt? (Webcode 26ZG)

WUSSTEN SIE, ...

... dass der geschätzte wirtschaftliche Schaden für das eingestellte **Tiberium** sich auf bis zu 40 Millionen Dollar beläuft?
... dass beim **Bundesliga Manager 97** angeblich ein falsches zum Presswerk geschicktes Master verantwortlich für die zahlreichen Fehler im Endprodukt war? Und dass diese trotzdem etliche Patches zur Beseitigung brauchten?
... dass **Gothic 3** und das Add-on **Götterdämmerung** nicht die einzigen Spiele sind, für welche Fans Community-Patches erstellen? Für **Vampire: Bloodlines** ist inzwischen Fan-Patch 6.8 erhältlich.
... dass sich in Spielen oft Rückstände ursprünglich geplanter Features finden – so gibt es zum Beispiel in **Two Worlds** eine Fähigkeit, die den Kampf gegen Reiter verbessert. Berittene Gegner kommen aber nicht vor.

Da wäre mehr drin gewesen" – dieser Satz steht ganz oben auf der „Phrasenliste", einer Sammlung an Ausdrücken, die Redakteure keinesfalls benutzen dürfen, weil sie seit der Erfindung des Buchdrucks bereits viel zu oft auf Papier gebracht wurden. Und doch: So oft führen einem Spiele ihr verschenktes Potenzial geradezu überdeutlich vor Augen – wie ein Marathonläufer, der zwei Minuten vorm neuen Weltrekord eine kleine Kaffeepause einlegt.. Woran liegt es, dass Spiele oft im Resultat weit weniger gut sind, als Sie, wir – und die Entwickler selbst das erhofften? Wir haben die häufigsten Ursachen zusammengetragen. Bitte beachten Sie dabei, dass die genannten Spiele teilweise durchaus qualitativ gut oder kommerziell erfolgreich waren – nur hätten sie eben noch ein ganzes Stück besser sein können.

Die meisten von uns genannten Faktoren greifen dabei ineinander: Ein Studio mit wenig Geld hat selten Zeit im Übermaß, eine zu große Spielwelt geht oft mit einem überambitionierten Design einher. Der Grund: Fast alle Faktoren sind letztlich Schwierigkeiten in der Planung. Software-Projekte sind derart komplex, dass bereits kleine Verzögerungen, etwa im Aufbau der Engine, dazu führen, dass bestimmte Features erneut auf den Prüfstand kommen und sich andere Teile der Entwicklung massiv verzögern. So muss eine Projektplanung für Software die verschiedenen Risikofaktoren bereits von vornherein gut einplanen.



UNCOOL | Enter the Matrix war eine der teuersten Spieleproduktionen überhaupt, krankte aber an Designschwächen und Bugs.

1 Zu große Spielwelt

Die Kandidaten: Two Worlds, Far Cry 2, Gothic 3

Das Problem: 50 Quadratkilometer, das klingt eigentlich nicht viel – Berlin ist immerhin fast 18-mal so groß! So moserten auch einige Internet-User im Vorfeld des Erscheinungstermins von **Far Cry 2**, eigentlich wäre ja mehr doch schöner. Als das Spiel erschien, wurde schnell klar, dass 50 Quadratkilometer nicht nur ein Achtzehntel Berlins sind, sondern auch fast 7.000 Fußballfelder – und damit verdammt viel Fläche zu füllen war. Das bedeutet viel Rumreiterei und trotz eines großen Entwicklerteams nicht eben viel Abwechslung. Ähnliche Probleme haben auch Rollenspiele, deren Designer unbedingt „Riesige, frei begehbare Welt" auf die Packung schreiben wollten: **Two Worlds**, **Sacred 2** und **Gothic 3**, alle Spiele wären sicherlich atmosphärisch und technisch überzeugender, wenn sie nur weniger mit ihrer Größe zu beeindrucken versuchten.

Die Lösung: Ein großes, erfahrenes Entwicklerteam nutzt eine Technik, die wirklich mit einer großen Welt klarkommt – und Heerscharen von Designern kümmern sich um Nebenquests, Personen und die Landschaftsgestaltung. Oder man teilt die Welt zumindest in Abschnitte auf, wie bei **Drakensang** geschehen.



WEITE WELT | Schön sieht sie aus, die Weitsicht in **Two Worlds** – nur genügend Inhalte für eine wirklich dichte Welt dieser Größe hatten die Entwickler nicht.

2 Zu wenig Zeit

Die Kandidaten: Enter the Matrix, Gothic 3: Götterdämmerung, Vanguard ...

Das Problem: Fast jede Filmumsetzung, fast jedes kurz vor Weihnachten erscheinende Spiel leidet unter dem notorischen „Muss unbedingt bis dann fertig sein, brauchen wir unbedingt in diesem Quartal ...". Die Zeit fürs Testen, das Balancing oder umfangreiche Features wird knapp. Unter dem erhöhten Druck schieben die Entwickler Nachtschichten, stellen mitunter zusätzliche Programmierer ein. Doch Software-Entwicklung ist eine komplexe Angelegenheit – die Fehlerrate des Teams steigt und neue Mitarbeiter müssen sich erst in den Programmcode einarbeiten. Zudem erhöht sich auch der Verwaltungs- und Kommunikationsaufwand; daher sind einige Experten der Auffassung, dass jeder zusätzliche Entwickler ab einem gewissen Zeitpunkt den Fortschritt des Projektes sogar verlangsamt.

Die Lösung: Ganz einfach – den Entwicklern mehr Zeit geben. Ja, wir alle ärgern uns darüber, dass Blizzard **Starcraft** mehrfach verschob, dass es für **Diablo 3** noch nicht einmal ein vages Veröffentlichungsdatum gibt, doch die Qualität der Produkte gibt dem Studio Recht. Eine andere Lösung: das Streichen einzelner, zeitaufwendiger Features. Ungünstig, wenn diese vorher angekündigt wurden (Städte in **Warhammer Online**) oder wenn dem Spiel offensichtlich etwas fehlt (Questreihen in **Gothic 3**, Fahrzeuge in **S.T.A.L.K.E.R.**). Akzeptabel, wenn sie im fertigen Spiel nicht allzu sehr ins Gewicht fallen (keine Asteroiden-Untersuchungen in **Crysis**, kein echtes 3D-Terrain in **Starcraft**).


BILDLICH | A Vampyre Story bietet in Standbildern Grafik zum Verlieben, die Engine verleidet jedoch ein flüssiges Spielerlebnis.

3 Fehlerhafte Technik

Die Kandidaten: Gothic 3, A Vampyre Story, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, Tiberium, Anno 1503, Sacred

Das Problem: Zentraler Bestandteil jedes Spiels ist die sogenannte Engine, jener Programmteil, der alle wesentlichen Spieldaten verwaltet, die Kommunikation mit Schnittstellen (etwa einer separaten Physik-Routine) übernimmt und Eingaben (durch den Spieler) sowie Ausgaben (Grafik, Sound) steuert. Das Problem: Ist dieses Fundament wackelig, nutzt auch der beste Grafiker und der talentierteste Dialog-Schreiber nichts. Technische Schwierigkeiten zeigen sich an den unterschiedlichsten Stellen: So war die Einbindung von Quests in die erste Sacred-Engine sehr mühselig und führte zu zahlreichen Abstürzen. A Vampyre Story leidet an absurden Ladezeiten, Anno 1503 hat einen zwar freischaltbaren, aber nicht dauerhaft stabilen Mehrspielermodus – auch Command & Conquer: Generäle bricht Multiplayer-Partien gerne mit dem Hinweis auf asynchrone Daten ab.

Die Lösung: A Vampyre Story hat gezeigt: Im Havariefall noch in letzter Minute einen zweiten Entwickler zum Herumdoktern zu holen, nützt nichts. Auch hier zeigt Blizzard wieder einen guten Weg auf: Ursprünglich entwickelte das Team Starcraft mit der Warcraft 2-Engine – das sorgte für wenig Begeisterung und große technische Hindernisse. Daher entschied man sich einfach, die Engine komplett zu wechseln. Das verzögerte das Projekt natürlich um einiges – tat dem fertigen Produkt aber sehr gut.

4 Zu wenig Geld

Die Kandidaten: Das Schwarze Auge: Drakensang, Gothic 3: Götterdämmerung, Baphomets Fluch: Der Engel des Todes

Das Problem: Natürlich gibt es kostengünstig produzierte, kleine Spiele, die gut sind, sehr gut sogar. Und natürlich zeigen Publisher auch immer wieder eindrucksvoll, wie man mit viel Geld wenig überzeugende Projekte auf die Beine stellen kann. Aber mitunter fällt nur zu deutlich auf, dass an bestimmten Stellen der Rotstift angesetzt wurde. In Drakensang reichten die Finanzmittel nicht aus, um alle Quests zu vertonen, in Baphomets Fluch 4 musste Chefentwickler Charles Cecil sich bei Pressevorführungen (!) Bugs notieren – und auch das Outsourcing auf eine indische Firma brachte Gothic 3: Götterdämmerung nichts.

Die Lösung: Mehr Geld. Wenn das nicht geht: schauen, wo sich sinnvolle Kürzungsmöglichkeiten ergeben – wie etwa bei der Kampagne von Anno 1701, deren Nichtvorhandensein gar nicht so viele Spieler störte (den PC-Games-Redakteur aber umso mehr).


DAS ENDE DES TRAUMPAARS | Baphomets Fluch galt einst als Musterbeispiel ernster Adventures, der vierte Teil überzeugte nicht.

5 Verwässertes Gameplay

Die Kandidaten: Deus Ex 2, Sim City Societies, Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs, Empire Earth 3

Das Problem: Ehe die Entwicklung und damit die Finanzierung für ein Spiel genehmigt wird, setzen sich beim Publisher viele Menschen an runde Tische und wollen hören, wieso sich das neue Projekt rechnen könnte und was die Marktforschung Neues ergeben hat. Das führt teilweise zu überambitionierten Spielen – und teilweise zum Gegenteil: wenn die Entwicklung gezeigt hat, dass der Vorgänger im Design zu wenig massenkompatibel war (Deus Ex), zu sperrig (Empire Earth) oder dass man für die Erschließung neuer Zielgruppen ein einfacheres Gameplay bräuchte (Die Siedler, Sim City). Das Resultat ist das Spiel gewordene Wederfischnochfleisch: Kritiker und Fans der Serie granteln über die Zugeständnisse und auch neue Anhänger rekrutiert der Sprung zwischen die Stühle nicht.


DON'T DO IT YOURSELF | Solche prächtigen Städte errichteten sich in Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs quasi von selbst – jeder Aufbaustrategie-Spieler fühlte sich unterfordert.


ERLOSCHENE FLAMME | Stronghold Legends ließ die PC-Games-Redakteure zweifeln, dass wirklich 2006 war.

6 Ausbeutung einer Serie

Die Kandidaten: Need for Speed, Rainbow Six, EA-Sports-Spiele, Gothic 3: Götterdämmerung, Stronghold

Das Problem: Redakteure schwitzen, denn sie müssen die böse Phrase „Die Luft ist raus" vermeiden – dabei geben manche Spiele im Jahr 12 ihrer Existenz kaum mehr Inhalte von sich als eine ausgepresste Zitrone, aus der man Orangensaft gewinnen möchte. Das führt dazu, dass den Teams zu wenig Zeit oder zu wenig Geld für den jüngsten Sprössling zur Verfügung stehen oder weiterhin eine veraltete Engine benutzt werden muss.

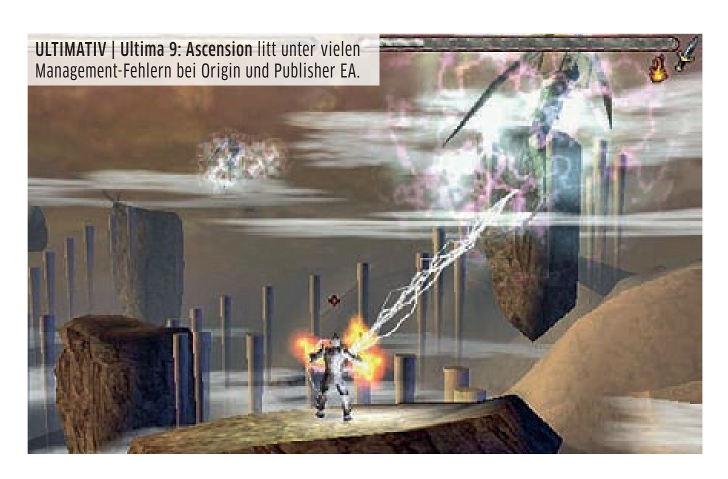
Die Spiele von EA-Sports leiden besonders darunter: FIFA 08 markierte auf dem PC den Tiefpunkt der einst ruhmreichen Fußballserie, NHL 09 sorgt für Kopfschütteln, Need for Speed: Undercover enttäuscht die Fans. Auch nicht im Jahrestakt erscheinende Serien leiden darunter – so geschehen bei Rainbow Six Vegas 2, Medal of Honor: Airborne und natürlich Gothic 3: Götterdämmerung, dem Dauerkandidaten in diesem Artikel.

Die Lösung: Wenn denn unbedingt saisonaler Nachwuchs die Regale füllen soll, kann das nicht ein Studio alleine bewerkstelligen. Deswegen weist EA (mit mäßigem Erfolg) der Need for Speed-Reihe zwei Studios zu, bei ActivisionBlizzard kümmern sich (mit etwas besserem Erfolg) Treyarch und Infinity Ward um die neuen Call of Duty-Schießereien.

7 Missmanagement und Publisher-Streitereien

Die Kandidaten: Ultima 9, Tiberium, Gothic 3, Anno 1503

Das Problem: Wie eingangs er-


ULTIMATIV | **Ultima 9: Ascension** litt unter vielen Management-Fehlern bei Origin und Publisher EA.

wähnt, sind Spieleentwicklungen komplexe Projekte, über die fast genauso viele Flipcharts und Kalkulationen erstellt werden wie Programmzeilen. Im Regelfall finanziert der Publisher die Produktion, der Entwickler übernimmt die Erstellung. Konfliktpotenzial ist dabei tatsächlich vorprogrammiert: Das Studio meint, das Produkt und die Spieler am besten zu kennen, der Finanzier möchte sein Geld natürlich in guten (lies: profitablen) Händen wissen. Streitereien gehen dabei von Details – lohnt dieses nur Hardcore-Fans befriedigende Feature den Einsatz von soundso vielen Programmierstunden? – bis hin zur großen Projektplanung. Prominente Beispiele für größere, teils auch öffentlich ausgetragene Konflikte sind die Fehde zwischen Piranha Bytes und Jowood nach Gothic 3 oder der Bruch zwischen Sunflowers und Max Design nach Anno 1503. Dass auch große Publisher mit ihren eigenen Entwicklungsstudios grob fehlplanen können, bewies EA. Sowohl die Fehler in Ultima 9 als auch die Einstellung von Tiberium werden branchenintern auf enorme Organisationsdefizite zurückgeführt.
Die Lösung: Welch Überraschung: Offene Kommunikation zwischen Publisher und Entwickler sowie sinnvolle Planung, realistische Meilensteine in der Entwicklung und eine gute Qualitätssicherung beseitigen im Vorfeld Konfliktpotenziale.

8 Zu ambitioniertes Spiel-Design

Die Kandidaten: Empire Earth 2, Black & White, Fahrenheit
Das Problem: Zeit und Entwickler gibt es nur in begrenztem Umfang – doch Designer wollen sich keine Limits setzen. So streckt Rick Goodman das ohnehin schon komplexe Age of Empires auf eine weltumspannende Epoche und setzt im zweiten Empire Earth-Teil auf ein noch komplexeres Rohstoffsystem, Peter Molyneux will in Black & White die endlosen Möglichkeiten einer freien Spielwelt simulieren. Das führt entweder zu einem überladenen Spiel – oder zu absurden Erwartungen, die dann kein Spiel mehr erfüllen kann.
Die Lösung: Fest ist er, der Boden der Tatsachen – und auf diesem sollten die Entwickler auch schön bleiben. So reduzierte Blizzard etwa die Dreidimensionalität in Starcraft auf einige Rampen und Übergänge, was nur anfänglich für kurzes Murren sorgte.

9 Designer-Dickköpfigkeit

Die Kandidaten: Fahrenheit, Supreme Commander, Runaway 2, Dark Messiah of Might and Magic
Das Problem: Kennen Sie das? Sie haben eine super Idee, die aus irgendeinem Grund all Ihre Kollegen mit „Ganz ehrlich? Selbst für deine Verhältnisse echt übel …“ kommentieren? In der Spieldesigner-Welt scheint die Reaktion darauf immer zu sein: „Ach, das verstehst du nicht, dabei haben wir uns schon etwas richtig Gutes gedacht.“ Wenn die Pendulo Studios nach Runaway gesagt bekommen, dass es enorm frustriert, wenn Gegenstände erst nach einer bestimmten Aktion benutzbar sind, was tun sie dann? Richtig, in Runaway 2 noch mehr davon benutzen. Gleiches gilt für die enorm nervigen Schleichpassagen und Action-Einlagen in Fahrenheit oder die letztlich kaum nützlichen Rollenspiel-Elemente in Dark Messiah of Might and Magic.
Die Lösung: Auf die Stimme von Testern hören lohnt sich. So erhielt A Vampyre Story nach massivem Feedback aus der PC-Games-Redaktion eine Hotspot-Anzeige, ohne die das Spiel um einiges schlechter gewesen wäre. Phenomic hörte auf das Feedback, das unsere Leser bei der Sneak Peek zu Spellforce 2 gaben. Oder Ubisoft und Nival Interactive, die nach einem massiven Protest der Heroes of Might and Magic 5-Betatester noch einmal nachbesserten.


AFFENINSEL | **Black & White** gilt immer noch als das Musterbeispiel eines Hype-Spiels, das maßlos enttäuschte.


PUSH THE BUTTON | Die **Fahrenheit**-Designer verloren sich in vielen die Nerven belastenden Fingerakrobatik-Übungen.



BLÖ. ABKZG. | Das konsolige Interface von **Oblivion** trieb in der deutschen Fassung absurde Blüten.

10 Lieblose Konsolen-Portierung

Die Kandidaten: Resident Evil 4 (dt.), Fahrenheit, The Elder Scrolls 4: Oblivion
Das Problem: Egal, ob ein Spiel parallel für Konsolen und den PC entwickelt wird oder ob der Heimrechner nach der Veröffentlichung auf Xbox 360 und Playstation 3 an der Reihe ist: PC-Spieler erwarten nur das Beste. Eine Grafik, die ihre Hardware ausreizt oder zumindest für das Gebotene keine unverschämten Anforderungen mit sich bringt. Eine Steuerung, die auch ohne Gamepad funktioniert und bei Shootern nicht zu leicht, bei Akrobatik-Spielen nicht zu schwer ist. Ein Interface, das sich auch mit der Maus bedienen lässt und bei hohen Auflösungen nicht zum Wegrennen einlädt. Oft jedoch sind nicht genügend Ressourcen oder Know-how für eine anständige PC-Umsetzung vorhanden. So war etwa das Beleuchtungssystem in der Ursprungsfassung von Resident Evil 4 (dt.) ein schlechter Witz, die Benutzeroberfläche in Oblivion regelrecht abschreckend.
Die Lösung: Am liebsten ist es PC-Spielern, wenn der PC die „Lead Platform“ ist, also jene, für welche die Entwickler primär schreiben – so geschehen bei Sacred 2 oder Command & Conquer 3. Oder aber die Studios lassen sich mit einer PC-Fassung viel Zeit und nehmen diese auch ordentlich ernst – wie bei Far Cry 2 oder Mass Effect.

11 Stark anfangen, stark nachlassen

Die Kandidaten: Prince of Persia, Assassin's Creed
Das Problem: Diese grundsätzliche Schwäche begleitet Spiele schon seit ihren Anfängen. Im



TIEFER FALL | Viele Spieler waren von **Assassin's Creed** enttäuscht, weil sich der Ablauf nach kurzer Zeit wiederholte.

Prinzip macht der Spieler in jedem Titel fortwährend das Gleiche: springen und klettern in **Tomb Raider**, Leute meucheln in **Assassin's Creed**, Rätseln in **Monkey Island**, Einheiten produzieren und Schlachten schlagen in **Command & Conquer**. Klar, dass das irgendwann eintönig wird, weil der Spieler schon alles gesehen und erledigt hat.

Die Lösung: Es braucht entweder eine starke Handlung, sehr abwechslungsreiche Szenarien, ein alles übertünchendes Effektfeuerwerk oder ein allmähliches Steigern der spielerischen Möglichkeiten. Daher können Sie in der ersten **Command & Conquer**-Mission noch keine Mammut-Panzer errichten und freuen sich aber später umso mehr darüber. Nahezu grundsätzlich von diesem Problem befreit sind Rollenspiele, in denen das allmähliche Aufsteigen des eigenen Charakters als Motivationsfaktor jede Eintönigkeit wegwischt – ein Grund, weswegen **Dawn of War 2** darauf setzt (und weswegen Millionen von Menschen **World of Warcraft** spielen).

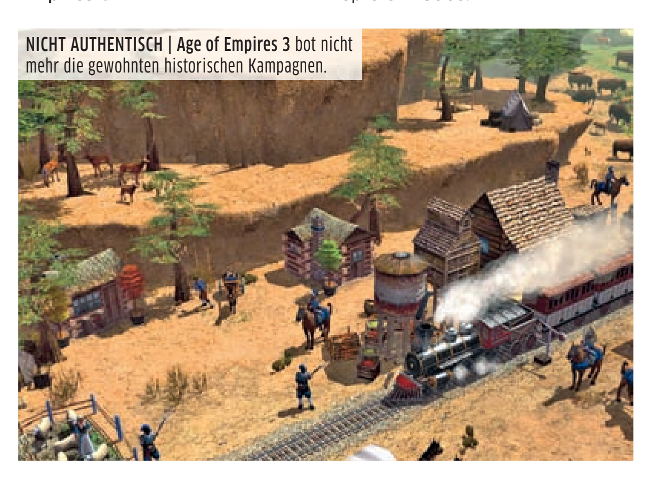
12 Erzählerische Schwäche

Die Kandidaten: Fahrenheit, Gothic 3, Age of Empires 3

Das Problem: Dass manche Shooter eine Story haben, die offensichtlich auf dem Weg zum Presswerk entstanden ist – sei's drum. Doch in vielen Spielen ist die Story ein entscheidender Motivationsfaktor, der Quests und Missionen einbettet. Eine mit den Wurzeln brechende Jungbrunnen-Geschichte in **Age of Empires 3**, ein müde hingeworfenes „Finde Xardas" in **Gothic 3**, absurde Esoterik-Einlagen in **Fahrenheit**: Kopfschüttelnd sehen wir zu, wie sich Spiele demontieren, deren Handlung jede Glaubwürdigkeit und Relevanz verliert. Auch das gerne in Pressemitteilungen verkündete Anheuern von Schriftstellern oder Drehbuchautoren (**Enter the Matrix**) oder ehemaligen Adventure-Größen (**So Blonde**) hilft nicht immer.

Die Lösung: So einfach es auch klingt – wenn die Erzählung relevant ist, sollte sie auch entsprechend behandelt werden. **Max Payne 2** etwa zeigt, wie eine Geschichte wirklich fesseln kann, das **Anno 1701**-Add-on **Der Fluch des Drachen** liefert eine überzeugende, humorvolle Handlung statt einer Dolch-und-Degen-Alibi-Story. Aber: Rein statistisch gesehen ist eine Story weit weniger wichtig für den kommerziellen Erfolg eines Spiels als Lizenz oder Mehrspielermodus. ❑

NICHT AUTHENTISCH | **Age of Empires 3** bot nicht mehr die gewohnten historischen Kampagnen.



Gothic: Der Untergang

Von: Felix Schütz

Schadensbegrenzung bei Jowood: Der Publisher entschuldigt sich bei den Fans.



KAMPF DEN BUGS | Die Community arbeite in der Entwicklungsphase aktiv mit Jowood zusammen, um Bugs in **Götterdämmerung** auszumerzen. Viele ihrer Ergebnisse wurden jedoch nicht umgesetzt, Jowood veröffentlichte das Spiel trotz aller Warnungen.

Endgültig am Ende.“, „Erbärmlich!“, „Keine Neuerungen und noch mehr Bugs als vorher.“ – so urteilen viele Käufer von **Gothic 3: Götterdämmerung**. Das eigenständige Add-on ist fehlerbehafteter und schlechter als sein streitbares Hauptspiel, auch wir vergaben nur eine Wertung von 64. Verblüffend ist das deshalb, weil Publisher Jowood vor Monaten versprach, man würde **Götterdämmerung** besonders sorgfältig testen und von Bugs bereinigen, anstatt es unfertig auf den Markt zu werfen. Fehlschlag!

Das in Indien ansässige, unbekannte Studio Trine Games entwickelte das Spiel für Jowood. Parallel produzierte man dort das missglückte **Die Gilde 2: Venedig** (Wertung in PC Games 12/08: 51) – ebenfalls für Jowood. Die Essener Firma Piranha Bytes, Begründer der Gothic-Reihe, war hingegen nicht an **Götterdämmerung** beteiligt. Das Studio legt darauf auch großen Wert – und distanzierte sich am 21.11.2008 per Pressemitteilung von dem Spiel. Piranha arbeitet derzeit an dem Rollenspiel **Risen** – mehr dazu auf Seite 51.

Jowood entschuldigte sich in einem offenen Brief bei den Käufern und gelobte, das Spiel so lange weiter zu patchen, bis es in einem guten Zustand sei. Drei Wochen später baten wir den Publisher erneut um ein Gespräch – auf der nächsten Seite erklärt er, welche Fehler gemacht wurden und wie man sie für den nächsten **Gothic**-Teil **Arcania** vermeiden will. ❑

„Die Community hat keine Schuld an dem Debakel."

PC Games: Wieviel Geld habt ihr bislang mit **Götterdämmerung** verdient? Sind die Verkaufszahlen gut?
Kairat: „Die Verkaufszahlen sind zufriedenstellend. In Deutschland gelangte **Gothic 3: Götterdämmerung** von Null auf Platz 1 der Verkaufscharts. Aufgrund der Communitymeldungen wissen wir aber, dass das Spiel nicht auf allen Systemen zufriedenstellend läuft und wir bedanken uns nochmals für die Vorschusslorbeeren der Käufer, die wir so nicht ganz verdient haben. Nichtsdestotrotz arbeiten wir mit Hochdruck am Patch, der das Spiel nun wirklich zu dem machen soll, was die Community erwartet; oberstes Ziel muss es sein, dem Gamer ein ungetrübtes Spielvergnügen bereiten zu können."
PC Games: Ihr habt mal behauptet, **Götterdämmerung** würde die dreifache Testzeit von **Gothic 3** bekommen. Eine bewusste Falschaussage?
Kairat: „Ganz im Gegenteil! Die Testzeit betrug mehrere Monate und liegt damit bei einem Vielfachen des Hauptspiels. Außerdem wurde erstmals auch ein Beta-Test mit Spielern aus der Community gemacht und es wurde laufend intern getestet. Leider haben wir die Bugfixing-Kapazitäten deutlich über- und die Anzahl der hartnäckigen Bugs deutlich unterschätzt."
PC Games: Jowood hat in der Vergangenheit einige unfertige Produkte (etwa **Die Gilde 1** und **2** plus Add-ons, ebenso **Gothic 3**) wissentlich auf den Markt gebracht und sich hinterher dafür entschuldigt. Was bringen Entschuldigungen denn ohne Einsicht?
Kairat: „Bei **Die Gilde 2: Venedig** ging leider einiges schief, das stimmt. **Die Gilde 1** und deren Add-ons waren keineswegs unfertig. **Die Gilde 2** wurde mit **Seeräuber der Hanse** zu einem wirklich würdigen Abschluss gebracht. Wir haben nun für die folgenden Releases den ‚Streetday-Prozess' komplett umgestellt und hoffen damit eine allzu menschliche Komponente – nämlich Unvermögen – im Unternehmen ausgeschaltet zu haben. Über einen Release entscheidet nun nicht mehr nur eine Person."
PC Games: Götterdämmerung wäre eine prima Gelegenheit gewesen, um die vielen enttäuschten **Gothic 3**-Fans zu versöhnen, stattdessen erreichte man aber das Gegenteil. Wer hat diese Rufschädigung für die Firma zu verantworten – und gibt es auch Konsequenzen für diese Personen?
Kairat: „Im Zuge einer Umstrukturierung wurden nicht nur die internen Abläufe verändert und personelle Konsequenzen gezogen. Seit kurzem liegt die Verantwortung für das Projekt **Gothic 3: Götterdämmerung** bei mir und meinem Team. Die endgültige Entscheidung über den Release des Patches ist nun auch Vorstandsangelegenheit mit höchster Priorität."
PC Games: Wie viel Arbeit werdet ihr noch in **Götterdämmerung** stecken? Wer sorgt nun dafür, dass das Spiel einen ordentlichen Zustand erreicht?
Kairat: „Wir als Publisher werden dafür Sorge tragen und die Arbeit nicht eher beenden,



MICHAEL KAIRAT ist Produzent bei dem österreichischen Publisher **Jowood**. Unter anderem arbeitet er auch an **Arcania: A Gothic Tale**, dem vierten Teil der Gothic-Reihe, der zur Zeit bei Entwickler Spellbound umgesetzt wird.

bis das Spiel auf dem von uns gewünschten Qualitätsniveau ist. Seit dem Release arbeiten sowohl Trine Games, die hausinterne QA, sowie Beta-Tester daran, die Ungereimtheiten im Spiel durch einen Patch zu bereinigen."
PC Games: In eurer offiziellen Stellungnahme gebt ihr unter anderem auch der Community die Schuld. Da heißt es sinngemäß: Auch weil die Community zu viele Erwartungen an das Spiel hatte und weil sie es noch in diesem Jahr fertig gestellt haben wollte, ist **Götterdämmerung** so in die Hose gegangen. Wollt ihr das wirklich so stehen lassen? Immerhin wollte doch gerade die Community nur eines, nämlich ein möglichst bugfreies Spiel!
Kairat: „Dieser Satz ist aus dem Zusammenhang gerissen. Für uns hat die Community keine Schuld an dem ‚Debakel' um **Götterdämmerung**. Wir wollten nur einen Wunsch erfüllen und die Nachfrage rechtzeitig befriedigen. Wir sind schon selbst schuld, dass durch interne Abläufe die Anregungen und vor allem die Ergebnisse der Betatester nicht termingerecht programmierbar waren. Ohne die Community wäre es uns vermutlich nicht möglich, den nun in Arbeit befindlichen Patch termingerecht herzustellen. Die Spieler erwarten ein nicht nur möglichst bugfreies, sondern ein zu Recht fast vollkommen bugfreies Spiel. Wir wollen der Community an dieser Stelle ganz bestimmt nicht den ‚Schwarzen Peter' zuspielen. Wenn es so verstanden wurde, kann es sich hier nur um ein Missverständnis handeln. Die Verantwortung für den Release liegt einzig und allein bei Jowood."
PC Games: Ihr habt mehrmals behauptet, Trine Games wäre als Studio völlig geeignet, um so ein Projekt zu stemmen. Allerdings konnte uns niemand sagen, was das Studio überhaupt geleistet hat. Warum wählte JowooD ausgerechnet Trine Games aus?
Kairat: „Bei der Auswahl eines neuen Studios haben wir vor allem auf das Know-how, die Manpower und die nötige Leidenschaft zum Gaming geachtet. Alle diese Eigenschaften und Voraussetzungen werden durch Trine Games erfüllt. Dies macht Trine Games zu einem interessanten und kompetenten Partner. Trine arbeitet für EA, SONY und Microsoft. Es ist bekanntlich nicht leicht, auf den Source Code eines anderen Unternehmens und noch dazu auf einer eher unbekannten Engine aufzubauen. Unter diesen Voraussetzungen wird der ‚Output' nach Fertigstellung des Patches sicher ansprechend sein."

ANMERKUNG DER REDAKTION: Unser per E-Mail geführtes Interview enthielt an dieser Stelle eine weitere Frage, nämlich an welchen Projekten Trine Games und in welcher Form konkret gearbeitet hat. Diese Frage hat uns Jowood nicht beantwortet.

PC Games: Unsere Wertung zu **Die Gilde 2: Venedig** hätte doch schon eine Warnung sein müssen, dass Trine überfordert war. Warum ein unerfahrenes Studio gleichzeitig zwei Add-ons zu bekanntermaßen verbuggten Spielen entwickeln lassen, warum dieses Risiko?
Kairat: „Trine Games ist keineswegs ein unerfahrenes Studio. Die Entscheidung, Trine Games mit der Entwicklung von zwei Erweiterungen zu unseren Marken zu beauftragen, fiel nach einer exakten Prüfung der Situation und der Kompetenz des Studios. Leider wurde in dieser Analyse dem Punkt der ‚Einarbeitung in einen fremden Source Code' zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Das hat nichts mit einer Zeitplanung zu tun, sondern hatte intern zu Problemen mit dem ‚Handling' des Add-ons geführt, die durch eine personelle Umstrukturierung bereinigt wurden. Und zum Release hin wurde die Zeitplanung für die Fertigstellung des Releasepatches falsch kalkuliert."
PC Games: Wird Jowood auch in Zukunft mit Trine Games arbeiten? Sind neue gemeinsame Projekte geplant?
Kairat: „Ja, Jowood wird auch in Zukunft mit Trine Games zusammenarbeiten. Genauere Informationen diesbezüglich folgen."
PC Games: War Spellbound in irgendeiner Weise an der Entwicklung von **Götterdämmerung** beteiligt? Wie wollt ihr sicher stellen, dass der Ruf von **Arcania: A Gothic Tale** nicht noch weiter unter dem **Götterdämmerung**-Debakel leidet?
Kairat: „Spellbound war an der Entwicklung nicht beteiligt. Lediglich die Storyelemente, die natürlich zwischen dem Add-on und **Arcania** abgestimmt werden mussten, wurden von Spellbound mitgestaltet. **Arcania** wird die Serie in allen Belangen – sei es das Gameplay, die Grafik oder die Story – auf eine neue Stufe stellen. Die Fans wissen, dass wir bei **Arcania** von Anfang an mit Tools arbeiten, die die Qualität des Spieles frühzeitig sicherstellen. Wir haben vollstes Vertrauen in die Arbeit von Spellbound. Das Projekt liegt im Zeitplan und sieht fantastisch aus. Davon konnte sich ja auch Euer Magazin bereits überzeugen!"



GTA 4 – Das Skandalspiel 2008?

Von: Sebastian Weber

Enttäuschung, Wut, Faszination, Freude – GTA 4 teilt die Spielergemeinde.

AUF PCGAMES.DE

Alle aktuellen Infos zu GTA 4: Webcode: 26ZU

Nvidia-Betatreiber zur Verbesserung der Performance Webcode: 26ZW

Fehlermeldungen im Überblick und ihre Bedeutung Webcode: 26ZY

Lösungsansätze von Rockstar für die häufigsten Probleme Webcode: 26ZX

Die Spielergemeide ist mal wieder in Aufruhr – und der nimmt schon beinahe Gothic 3-Ausmaße an. Schuld daran: Grand Theft Auto 4.

Was ist passiert?
Am 3. Dezember erschien Rockstars lang erwartetes Actionspiel GTA 4, das zuvor mit hervorragenden Bewertungen von der deutschen und internationalen Fachpresse überhäuft wurde. Doch schon am ersten Tag nach der Veröffentlichung quollen diverse Internetforen (auch auf pcgames.de) vor Beschwerden über. Die Kritikpunkte: GTA 4 laufe mit Ati-Grafikkarten und auf dem einen oder anderen Nvidia-System nicht oder nur schlecht oder stürze immer wieder ab. Der Kopierschutzmechanismus und die benötigten Zusatzprogramme (Rockstar Social Club, Flash, .NET Frameworks, Games for Windows Live, aktuellstes Windows Service Pack), die während des Spielens im Hintergrund aktiviert sein müssen, wären eine Frechheit.

Warum erwähnt PC Games dies alles nicht im Test?
Für unseren Test hatten wir vergangene Ausgabe eine Version von GTA 4 erhalten, die bis auf die Aktivierung und kleinere Optimierungsarbeiten laut Rockstar mit der Verkaufsversion identisch war. Nach der Installation ließ diese sich jedoch auf unseren Rechnern nicht starten. Rockstar vermutete, dass es am Aktivierungsprozess lag, und bot uns deshalb an, GTA 4 in ihren Büros in München zu spielen.

Dort stellte man uns ein Nvidia-System zur Verfügung, auf dem das Spiel ohne Probleme lief. So ließ sich nicht erkennen, welche Zusatzprogramme und Tücken auf den Spieler warten, bevor GTA 4 überhaupt erst gestartet werden kann. Da die gezeigte Leistung auf dem Nvidia-System keinen Grund zur Kritik bot, gingen wir nicht davon aus, dass Probleme im beschriebenen Ausmaß auftreten könnten.

Im Nachhinein vielleicht ein Fehler. Aber: Selbst wenn wir nicht vor Ort bei Rockstar getestet hätten, wäre die Wertung nicht davon beeinflusst worden. Die Kollegen unseres Schwestermagazins PC Action schafften es zwischenzeitlich, die uns von Rockstar ursprünglich zur Verfügung gestellte Testversion auf einem Rechner zu starten. Auch diese Fassung lief ohne größere Probleme, da unsere Testsysteme ebenfalls mit Nvidia-Grafikkarten ausgerüstet sind. Hardware-Vergleichstests fallen in das Ressort der Kollegen der PC Games Hardware, deren Ergebnisse wir in dieser Ausgabe nachliefern.

Was sagt Rockstar zu den Problemen?
Rockstar ist sich der Probleme bewusst, hat inzwischen eine Support-E-Mail-Adresse eingerichtet und durchforstet täglich die Internetforen, um zu eruieren, welche

Probleme die Spieler vorbringen. Ein Großteil der auftretenden Fehler stünden laut Rockstar-Mitarbeiter Jeronimo Barrera (Chef der Entwicklungsabteilung) in Zusammenhang mit veralteten Treibern: dass **GTA 4** die verbaute Grafikkarte gar nicht unterstütze, der Rechner die Hardware-Anforderungen nicht erfülle oder Ähnliches. Eine These, die wir jedoch anzweifeln, in den Foren melden sich immer mehr Spieler mit ausreichend leistungsfähigen Rechnern zu Wort. Auch übertaktete oder anderweitig getunte PCs hätten vermehrt Schwierigkeiten mit dem Actionspiel. Zusammen mit Ati und Nvidia arbeite man an neuen Grafikkartentreibern, um einen Großteil der Performance-Probleme in den Griff zu bekommen. Auch ein Patch für **GTA 4** sei in Arbeit.

Man gesteht sich dennoch Fehler ein: Laut Rockstar sei **GTA 4** auf dem PC auch auf künftige Hardware-Generationen ausgelegt, sodass die maximalen Grafikeinstellungen auf heutigen Rechnern niemals ruckelfrei über den Bildschirm flimmern könnten (eine ähnliche Argumentation brachte Crytek seinerzeit bei **Crysis** vor). Dafür seien bald erscheinende Grafikkarten mit 2 Gigabyte Speicher notwendig. Deshalb müsse man die mittleren Einstellungen aus heutiger Leistungssicht mit hohen gleichsetzen. Ein Punkt, den man im Vorfeld zu wenig klargemacht habe, sodass sich nun immer mehr Spieler über Performance-Probleme beziehungsweise vermeintliche Einbußen bei der Grafikqualität beschwerten. Damit lässt es sich natürlich leicht herausreden. **GTA 4** sieht ohne Frage gut aus, doch an die Qualität eines **Crysis Warhead** kommt es ganz klar nicht heran. Und das läuft deutlich besser …

Welche Tipps geben PC Games und PC Games Hardware?

Unsere Kollegen der PC Games Hardware haben in dieser Ausgabe ein ausführliches Tuning verfasst, dafür verschiedenste Prozessoren, Konfigurationen und Einstellungen getestet. Sie geben ab Seite 138 Tipps, wie Sie **GTA 4** auf Ihrem System am besten konfigurieren.

Daneben raten wir Ihnen, die oben angegebenen Webcodes zu nutzen, um die aktuelle Entwicklung und die Lösungsansätze für die am meisten verbreiteten Probleme zu bekommen. Eine wichtige Hilfestellung ist die von Rockstar eingerichtete Support-E-Mail-Adresse gtasupport@rockstargames.de. Schicken Sie möglichst alle schwerwiegenden Fehler, die bei Ihnen auftreten, nachvollziehbar geschildert dort ein. Zum einen hilft Ihnen Rockstar dann, soweit es geht, bei der Lösung. Zum anderen hilft das Rockstar, herauszufinden, welche Fehler akut auftreten, sodass künftige Patches diese ausräumen. Nutzer von Ati-Grafikkarten sollten bis dahin von einem Kauf des Spiels absehen, da nicht garantiert ist, dass **GTA 4** auf diesen Systemen spielbar ist. Deshalb nehmen wir das Spiel vorerst nicht in unseren Einkaufsführer auf.

Was bringt die Zukunft?

Rockstar arbeitet an einem Patch. Der soll unter anderem Fehler der Schattendarstellung und einige Abstürze beheben und den Speichervorgang verbessern. Laut Aussage des Entwicklers sei das Update fertig (Stand: 9. Dezember) und hänge in der Qualitätssicherung von Microsoft. Daneben kündigte man an, dass Ati und Nvidia an neuen Grafikkartentreibern arbeiten, die die Leistungsprobleme in den Griff bekommen sollen. Wann diese erscheinen, ist noch unklar. Nvidia hat bis Redaktionsschluss nur einen Beta-Treiber veröffentlich (Webcode siehe links). Solche unfertige Systemsoftware ist aber mit Vorsicht zu genießen. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

„Das Kind ist in den Brunnen gefallen. Aber Hilfe naht.“

Seit der **Gothic 3**-Misere seinerzeit hat wohl kein Spiel mehr für so viel Aufregung gesorgt wie **Grand Theft Auto 4** im Moment. Die Presse ist begeistert, die Spieler dagegen sind frustriert. Kein Wunder, dass viele ihrem Ärger Luft machen und den Redaktionen Bestechungsvorwürfe um die Ohren donnern. Sicher hätten wir vergangene Ausgabe auf eine Wertung verzichten können, geholfen hätte das am Veröffentlichungstag aber niemanden. Fehler dagegen können wir nur anprangern, wenn wir sie selbst erleben. In einem solchen von vielen Spielern geschilderten Ausmaß haben wir die Bugs auch mit der Verkaufsversion auf unseren Testrechnern nicht zu Gesicht bekommen und stehen deshalb weiterhin zu unserer Wertung, denn **GTA 4** ist wie erwartet: ein grandioses und umfangreiches Actionspiel.

KRYPTISCHE FEHLERMELDUNGEN

Wir verraten Ihnen, was die verschiedenen Fehlermeldungen bedeuten:

RMN20	Windows Vista: Sie müssen Service Pack 1 (oder besser) installiert haben, um fortzusetzen.
RMN30	Windows XP 64 / Server 2003: Sie müssen Service Pack 2 (oder besser) installiert haben, um fortzusetzen.
RMN40	Windows XP: Sie müssen Service Pack 3 (oder besser) installiert haben, um fortzusetzen.
DD3D50	Direct-3D-Fehler: Sie benötigen eine Direct-X-9-kompatible Grafikkarte
TEXP110	Direct-3D-Fehler: Fehler bei der Erstellung einer Textur, bitte starten Sie das Spiel neu.
DWIN20	Direct-3D-Fehler: Fehler bei der Abfrage des Speichers, bitte starten Sie das Spiel neu.
DD3D10	Direct-3D-Fehler: Bitte starten Sie Ihren Rechner neu
DD3D30	Direct-3D-Fehler: Bitte starten Sie Ihren Rechner neu
DWIN30	Direct-3D-Fehler: Bitte starten Sie Ihren Rechner neu
DD3D20	Direct-3D-Fehler: Bitte installieren Sie das Spiel oder Direct X neu
DWIN10	Direct-3D-Fehler: Bitte starten Sie Ihren Rechner neu
DD3D60	Direct-3D-Fehler: Sie benötigen Shader-Model-3.0 oder besser
DD3D70	Direct-3D-Fehler: Ihre Grafikkarte konnte nicht angesprochen werden, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
GPUP10	Direct-3D-Fehler: Ihre Grafikkarte konnte nicht angesprochen werden, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
TEXP20	Direct-3D-Fehler: Ihre Grafikkarte konnte nicht angesprochen werden, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
TEXP30	Direct-3D-Fehler: Ihre Grafikkarte konnte nicht angesprochen werden, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
TEXP80	Direct-3D-Fehler: Ihre Grafikkarte konnte nicht angesprochen werden, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
DD3D40	Direct-3D-Fehler: Die Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte konnte nicht ermittelt werden. Bitte installieren Sie die aktuellsten Grafikkartentreiber und / oder Direct X.
TEXP10	Direct-3D-Fehler: Die Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte konnte nicht ermittelt werden. Bitte installieren Sie die aktuellsten Grafikkartentreiber und / oder Direct X
DD3D80	Direct-3D-Neustart fehlgeschlagen, bitte starten Sie das Spiel neu.
STRB10	Fehler beim Löschen einer Datei, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
RMN10	Fehler beim Lesen einer Datei, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
STRM10	Fehler beim Lesen einer Datei, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
STRM20	Fehler beim Lesen einer Datei, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
BNDL10	Fehler beim Schreiben einer Datei, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
STBF10	Fehler beim Schreiben einer Datei, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
VOIC10	Schwerwiegender Voice-Chat-Fehler, bitte starten Sie das Spiel neu.
RESC10	Kein Videospeicher mehr verfügbar, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
BA10	Kein Arbeitsspeicher mehr verfügbar, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
EA10	Kein Arbeitsspeicher mehr verfügbar, bitte starten Sie Ihren Rechner neu.
TEXP60	Grafikfehler: „Color render target“ konnte nicht erstellt werden, bitte installieren Sie Direct X neu und / oder installieren Sie die aktuellsten Grafikkartentreiber.
TEXP70	Grafikfehler: „Depth render target“ konnte nicht erstellt werden, bitte installieren Sie Direct X neu und / oder installieren Sie die aktuellsten Grafikkartentreiber.
AE10	Zu wenig Arbeitsspeicher verfügbar, um das Spiel zu starten. Bitte schließen Sie einige Anwendungen und starten Sie das Spiel erneut.
PC10	Direct-3D-Fehler: Ihre Grafikkarte konnte nicht angesprochen werden, bitte starten Sie Ihren Rechner neu oder installieren Sie Ihren Grafikkartentreiber erneut.
TF10	Es konnten keine Dateien auf die Festplatte geschrieben werden, bitte starten Sie das Spiel neu.
WS20	InitWinSock fehlgeschlagen. Bitte starten Sie Ihren Rechner neu und / oder installieren Sie das Spiel erneut.
WS30	InitWinSock fehlgeschlagen. Bitte starten Sie Ihren Rechner neu und / oder installieren Sie das Spiel erneut.

Spiele des Jahres 2008

Von: Robert Horn/Christoph Schuster

Die Tops und Flops des Jahres auf vier Seiten: Lassen Sie mit uns die Sternstunden und Tiefpunkte 2008 Revue passieren!

BESTES ROLLENSPIEL

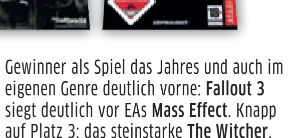




42% Fallout 3

16% Mass Effect

15% The Witcher: Enhanced Edition



Gewinner als Spiel das Jahres und auch im eigenen Genre deutlich vorne: **Fallout 3** siegt deutlich vor EAs **Mass Effect**. Knapp auf Platz 3: das steinstarke **The Witcher**.

WEITERE PLATZIERUNGEN Das Schwarze Auge: Drakensang (12%), Sacred 2: Fallen Angel (9%), Gothic 3: Götterdämmerung (4%)

BESTES STRATEGIESPIEL







18% C&C: Alarmstufe Rot 3

12% C&C 3: Kanes Rache

11% Civilization 4: Colonization

Zwar enttäuschten die **C&C**-Spiele im Jahr 2008, doch mangels Konkurrenz geht es trotzdem ruck, zuck auf die vorderen Plätze. **Civ 4** liegt nur knapp dahinter.

WEITERE PLATZIERUNGEN Spore (10%), Fußball Manager 09 (9%), Sins of a Solar Empire (7%), Warhammer 40k: Dark Crusade (7%), X3: Terran Conflict (6%)

Ein Jahr liegt hinter uns und so mancher fragt sich, wie 365 Tage so schnell vergehen konnten. Wenn man an einige Titel und Ereignisse zurückdenkt, kann man es kaum fassen: All das soll 2008 passiert sein? Wir versichern Ihnen, das ist es! Blicken Sie mit uns zurück auf das Spielejahr 2008 und seien Sie sich gewiss, es war ein verdammt gutes!

DIE NACHWEHEN DES STURMS

Die Fusion von Activision und Vivendi zum Megapublisher Activision Blizzard schlug hohe Wellen. Viele Spieler freuten sich über diese Verschmelzung, denn so entstand endlich ein Gegengewicht zum jahrelang übermächtigen Branchenführer Electronic Arts. Diese Begeisterung erhielt jedoch im Laufe des Jahres einige Dämpfer.

Der neue Branchenprimus gab kurz darauf den künftigen Kurs bekannt: Der Weg zur Gewinnmaximierung sollte demnach über langlebige Serien mit möglichst großer Zielgruppe und jährlich neuen Ablegern führen.

Die ersten Opfer dieser Neuausrichtung folgten bald: Der Konzern trennte sich von **World in Conflict**-Entwickler Massive Entertainment, die vielversprechende **Ghostbusters**-Versoftung sowie das nächste **Riddick**-Spiel durften sich neue Publisher suchen. Raum für Innovation und kreative Freiheit? Fehlanzeige!

Für eine ähnliche Strategie wurde EA lange Zeit von Spielern gescholten und kritisiert. Gerade diejenigen, die nach der Activision-Blizzard-Fusion auf Besserung hofften, waren zu Recht enttäuscht.

DER TIBERIUM-KONFLIKT

Ähnlich ernüchternd verlief das Schicksal unserer ersten Exklusiv-Enthüllung 2008: **Tiberium**, ein Shooter im **C&C**-Universum. Auf acht Seiten sprachen wir mit den Entwicklern und erläuterten neue Spielideen, die Lust auf mehr machten. Heute, ein Jahr später, sind wir schlauer: Der Bericht weckte Interesse, war jedoch letzten Endes vergebene Liebesmüh – mit der Begründung, der Titel könne die Qualitätsstandards nicht erfüllen, stellte Publisher EA die Arbeiten an **Tiberium** neun Monate später ein.

BAUER SUCHT SPIEL

Es gab im vergangenen Jahr auch Spiele, von denen sich so man-

SPIEL DES JAHRES

Deutschland, Bastion der Rollenspieler. Zwei der drei beliebtesten Spiele unserer Leser drehen sich um Quests, Levelaufstiege und fantastische Geschichten. Einzig das Actionspiel GTA 4 grätschte dazwischen, ebenfalls mit Rollenspiel-Elementen gespickt.



19% Fallout 3
16% GTA 4
6% Mass Effect

Kaum Zweifel gab es an der Spitze, **Fallout 3** erobert den Thron im Sturm. Enger geht es weiter unten zu: Platz 3 entscheidet **Mass Effect** superknapp für sich, **The Witcher** und **Far Cry 2** liegen nur minimal dahinter.

WEITERE PLATZIERUNGEN The Witcher: Enhanced Edition (6%), Far Cry 2 (6%), Assassin's Creed (5%), Left 4 Dead (4%), Dead Space (4%), Das Schwarze Auge: Drakensang (3%)

BESTES MMO







35% Wrath of the Lich King
25% Warhammer Online
14% Age of Conan

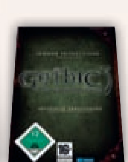
Ohne große Überraschung schlägt sich Blizzards MMORPG an die Spitze. Den Lich-König bringt so schnell nichts zu Fall.

WEITERE PLATZIERUNGEN Guild Wars: Bonusmissionen Pack (11%), Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria (11%), Pirates of the Burning Sea (4%), The Chronicles of Spellborn (1%)

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES







12% Far Cry 2
11% Spore
6% Gothic 3: Götterdämmerung

Knapp ging es zwischen **Spore** und **Far Cry 2** zu. Beides Spiele, die die Gunst der Leser trotz unzähliger Vorschusslorbeeren nicht erlangten.

WEITERE PLATZIERUNGEN Age of Conan: Hyborian Adventures (5%), Alone in the Dark (4%), S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky (4%), Call of Duty: World at War (4%), Assassin's Creed (3%)

cher Tester wünschte, sie würden eingestellt. Den Beginn einer berüchtigten Reihe markierte dabei der kleine, unscheinbare Landwirtschaftssimulator 2008. Dieses Produkt wäre in keiner Weise erwähnenswert – hätte es sich nicht sage und schreibe über 30.000 Mal verkauft. Damit liegt es vor Toptiteln wie Mass Effect oder Race Driver: Grid und löste eine wahre Lawine an Simulator-Spielen aus: Bagger-, Kran-, Bus-, U-Bahn-, Kurierservice-, Fahrschul- und Müllabfuhr-Simulator. So unterschiedlich die Titel, so gleich ist ihnen die miserable Qualität und der Zusatz „2008". Letzterer prangt, einer teuflischen Drohung gleich, hinter jedem der Namen.

DIE HÖLLE BRICHT LOS

Mit dem Teufel geht es auch bei einer gewissen Schmiede zu, die im kalifornischen Irvine ansässig ist. So manchen Rollenspieler packte bereits 2007 die Vorfreude, als in Korea euphorischer Jubel erscholl, ausgelöst durch einen einfachen Trailer. Vergleichbare Szenen spielten sich im Juni 2008 erneut ab, als nach acht Jahren sehnlichen Wartens endlich das Logo zu Diablo 3 über die Leinwand flackerte. Dieser Hype wird seitdem stetig durch neue Infos geschürt.

LUFTKRIEG ÜBER LEIPZIG

So titelte eine Leipziger Zeitung im August. Schuld waren nicht etwa Terroristen oder George W. Bush, sondern ein Werbeflieger der Kölner Messe. Selbiger drehte mit einem Werbebanner der GamesCom seine Runden über der Leipziger Games Convention. Nicht gerade die feine Art und nicht der einzige unschöne Zusammenstoß der beiden Messen. Grund war die Trennung des Branchenverbandes BIU von der Messestadt Leipzig: Dort könne sich die Spielemesse nicht weiterentwickeln, die Grenzen des Wachstums seien erreicht. Nach längeren Verhandlungen zog der BIU mit den großen Publishern im Gepäck nach Köln. Den Leipzigern missfiel dies natürlich, das Erfolgsmodell Games Convention sollte in der eigenen Stadt bleiben. Das Ergebnis sind nun zwei Messen, die nach der letzten GamesCom-Terminverschiebung sogar gleichzeitig stattfinden. Wohin man blickt, sind Besucher und Aussteller geteilter Meinung. Hoffentlich hat sich der BIU bei diesem Umzug nicht verzockt. Denn mehrere Standorte im

BESTES ACTION-SPIEL







25% GTA 4
14% Far Cry 2
12% Assassin's Creed

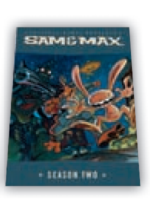
GTA 4 bricht weltweit Verkaufsrekorde. Auch auf dem PC überzeugt das Action-Spiel unsere Leser. Mit etwas Abstand reihen sich Ubisofts **Far Cry 2** und **Assassin's Creed** ein.

WEITERE PLATZIERUNGEN Call of Duty: World at War (10%), Dead Space (9%), Crysis Warhead (9%), Left 4 Dead (8%), Tomb Raider: Underworld (2%)

BESTES ADVENTURE







18% A Vampyre Story
17% Geheimakte 2
16% Sam & Max: Season Two

Ein knappes Rennen trennt die Spitzen-Adventures 2008 voneinander. Nur jeweils ein Prozentpunkt Unterschied bestimmt die Platzierung.

WEITERE PLATZIERUNGEN Edna bricht aus (14%), Lost (7%), eXperience 112 (3%), So Blonde (3%), Goin' Downtown (3%), Treasure Island (2%), The Abbey (2%)

BESTES MULTIPLAYER-SPIEL







25% Left 4 Dead
17% Call of Duty: World at War
13% WoW: Wrath of the Lich King

Der Koop-Shooter **Left 4 Dead** begeistert mit adrenalingeladener Action. Keine Frage, Entwickler Valve versteht sein Handwerk und liefert ein Mehrspieler-Meisterwerk ab.

WEITERE PLATZIERUNGEN Warhammer Online: Age of Reckoning (7%), Crysis Wars (6%), Far Cry 2 (5%), Age of Conan: Hyborian Adventures (4%), C&C 3: Kanes Rache (4%)

BESTES SPORTSPIEL



37% FIFA 09
35% Pro Evolution Soccer 2009
8% NBA 2K9

Die Auswahl an neuen Sportspielen war 2008 mager. Kein Wunder also, dass Fortsetzungen das Rennen machten. Ganz vorn dabei: die ewigen Fußball-Kontrahenten **FIFA** und **PES**.

WEITERE PLATZIERUNGEN Speedball 2 Tournament (5%), NHL 09 (5%), Beijing 2008 (4%), UEFA Euro 2008 (2%), RTL Wintersports 2009 (1%), Summer Athletics (1%)

BESTES RENNSPIEL



40% Race Driver: Grid

WEITERE PLATZIERUNGEN Need for Speed: Undercover (26%), Pure (11%), Flatout: Ultimate Carnage (10%), GTR Evolution (7%), Juiced 2: Hot Import Nights (2%), MotoGP 08 (2%), LevelR (1%), SBK Superbike World Championship 2008 (1%)

SONSTIGES



63% Guitar Hero 3

WEITERE PLATZIERUNGEN World of Goo (15%), Viva Piñata (8%), Chaos Theory (7%), Puzzle Quest: Challenge the Warlords (6%), Peds: Brain Trainer 3 (1%)

BESTE GRAFIK



31% Crysis Warhead

WEITERE PLATZIERUNGEN Far Cry 2 (20%), Assassin's Creed (10%), Fallout 3 (7%), GTA 4 (6%), Call of Duty: World at War (4%), Dead Space (2%), The Witcher: Enhanced Edition (2%), Sacred 2: Fallen Angel (2%)

BESTER SOUND



12% GTA 4

WEITERE PLATZIERUNGEN Call of Duty: World at War (11%), Dead Space (12%), Fallout 3 (9%), Assassin's Creed (6%), Crysis Warhead (6%), Far Cry 2 (6%), The Witcher: Enhanced Edition (4%)

Ausland würden zu gern die europäische Leitmesse austragen und warten auf Schwächezeichen der deutschen Spielemesse(n).

SPORADISCHER FORTSCHRITT

Nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat sich auch Will Wright. Der Sims-Schöpfer versprach die komplette Evolution in einem Spiel: Vom Würmchen in der Ursuppe bis zur universalen Allmacht führen Sie Ihre Tierchen und gestalten sie dank zahlreicher Editoren genau nach Ihrer Vorstellung. Die Editoren hielten, was sie versprachen. Das Spiel leider nicht.

Deutsche Printmedien veröffentlichten bereits vor dem Release kritische Tests, allen voran PC Games mit einer enttäuschenden 73er-Wertung. Die internationale Presse, die zuvor mit Jubelwertungen im hohen 90er-Bereich nicht gegeizt hatte, berichtete daraufhin fleißig: Angefangen bei Kommentaren wie „The Germans think it's nicht so gut" bis hin zu abstrusen Vorwürfen inklusive „Master Species" und „Concentration Planets" sorgte so manches Zitat für ein Schmunzeln in unserer Redaktion. Die (größtenteils enttäuschten) Käufer stimmten unserer Kritik übrigens zu: Abgesehen von den fantastischen Editoren bietet Spore einfach zu wenig Tiefgang.

DRM

Neben der Kritik an diesem Spiel trieb noch ein ganz anderer Unmut die Käufer auf die Barrikaden: SecuRom. Ein Kopierschutz, der stellvertretend für DRM-Systeme (Digital Rights Management) ins Kreuzfeuer geriet.

Als Schutz gegen Raubkopien muss DRM-geschützte Software online aktiviert werden. Außerdem haben einige Hersteller Begrenzungen eingebaut, die beispielsweise nur fünf Aktivierungen zulassen, weitere Installationen müssen per Hersteller-Hotline freigeschaltet werden.

Der Vorteil für Spieler besteht darin, dass nach der Installation kein Datenträger mehr benötigt wird. Die meisten Kunden reagieren dennoch kritisch. Schließlich hat nicht jeder einen Internetanschluss an seinem Spiele-PC. Außerdem möchten viele Zocker einen Titel nach dem Durchspielen weiterverkaufen, was durch DRM erschwert wird. Zu schlechter Letzt installiert SecuRom Dateien und nistet sich tief im System ein. Spieler kündigten daraufhin an, DRM-Titel zu boykottieren, und klagten sogar vor Gericht. Raubkopierer lachen sich hingegen ins Fäustchen: Sie haben das System längst geknackt, während ehrliche Käufer in die Röhre gucken. Es bleibt abzuwarten, ob und wann in Sachen DRM ein Umdenken stattfindet.

GEFÄHRDENDE MEDIEN

Neben der Problematik von Raubkopien gibt es ein weiteres Reizthema der Entertainment-Branche, das beinahe jährlich wiederkehrt: Gewalt. Eine anstehende Landtagswahl, drohende Stimmverluste, das waren wohl die wahren Beweggründe für einige Politiker, eine erneute Diskussion anzustoßen – geführt wie eh und je auf niedrigster Stufe. Das ging so weit, dass Regine Pfeiffer, freie Mitarbeiterin des Kriminologischen Instituts Niedersachsen, Electronic Arts als „Schweinefirma" bezeichnete.

Schon lange vor diesem Niveau-Tiefpunkt hatte der Computec-Verlag die Aktion „Ich wähle keine Spielekiller" ins Leben gerufen, um unsachliche Aussagen und falsche Behauptungen der Parteien zu kritisieren. Die Reaktionen auf diese Initiative fielen sehr positiv aus – vielen Dank an dieser Stelle auch für Ihre Unterstützung.

TOTER RAUM

Eine entscheidende Institution in Sachen Jugendschutz ist die USK. Und die ist hin und wieder tatsächlich für eine handfeste Überraschung gut. So geschehen beim Horror-Shooter Dead Space: Nachdem zweimal eine Plakette verweigert wurde, bekam der blutige Gruselspaß im dritten Prüfungsanlauf ein rotes „Ab 18"-Siegel und darf ungekürzt in Deutschland erscheinen. Splatterfreunde freut's, denn das Metzelfest gehört zu den besten EA-Titeln seit Langem und verdiente sich eine äußerst starke 88er-Wertung in unserem Test.

TAGE DER LEBENDEN TOTEN

Noch ein wenig besser schnitt Valves Koop-Kracher Left 4 Dead ab (89% im Test). Zu diesem Titel konnten wir Anfang September eine ganz besondere Aktion anbieten: Gesponsert von Valve flogen vier Leser nach Seattle, um dort die packende Zombiehatz zu bestreiten. Bereits Wochen vor dem Release durften die glücklichen Gewinner dieser Sneek-Peak-Reise in den heiligen Hallen der Half-Life-Macher ums Überleben kämpfen.

Es herrschte absolute Einigkeit: Die drei Tage waren ungemein spaßig und werden den Teilnehmern

noch lange in positiver Erinnerung bleiben. Wer daheim bleiben musste, darf hingegen auf Ähnliches hoffen: Zuletzt schickten wir einige Leser nach England zu den Total War-Machern Creative Assembly, weitere Veranstaltungen sind geplant. Schauen Sie also regelmäßig auf www.pcgames.de vorbei.

DIE SPUR DES PYROMANEN

Eine weitere Entwicklung, die von der Action-Sparte ausging und mittlerweile sämtliche Genres erobert hat, ist die Physiksimulation. Spätestens seit Far Cry (dt.) und Half-Life 2 (dt.) gehört eine ordentliche Spiel-Physik zum guten Ton. Mit Far Cry 2 ging Ubisoft einen Schritt weiter und simulierte sogar Flammen und deren Ausbreitung. Da lacht der kleine Pyromane in uns, das virtuelle Zündeln wird zur abendfüllenden Beschäftigung. Hoffen wir, dass „das Spiel mit dem Feuer" bald Schule macht.

ZAPPENDUSTER

Eine Sache, die sich Hersteller hingegen dringend abgewöhnen müssen, sind schlechte Spieleverfilmungen. Uwe Boll zeigte, wie man es nicht machen sollte, und brachte mit Far Cry (dt.) erwartungsgemäß ein neues Schundwerk auf die Leinwand. Größere Erwartungen knüpfte man hingegen an Max Payne: Mark Wahlberg als Max stieß zwar auf wenig Wohlwollen in der Fangemeinde, doch Trailer, die sich stark an der Spielvorlage orientierten, weckten immense Hoffnungen. Die Ernüchterung folgte auf den Fuß: Zwar ist der Film in der Tat düster geraten, allerdings gibt es nichtsdestotrotz eine Menge zu kritisieren. So war ein Großteil der Kinogänger doch enttäuscht.

HEXENWERK

Absolut nicht enttäuscht wurden Freunde des Hexers Geralt. Entwickler CD Projekt nahm den Erfolg seines stimmungsvollen, erwachsenen Rollenspiels The Witcher zum Anlass, zahlreiche Verbesserungen im Spiel zu intergrieren. So stand im September dieses Jahres die Enhanced Edition als fettes Paket in den Läden. Wer sich das Rollenspiel bereits vorher geholt hatte, muss aber nicht verzagen: Sämtliche Inhalte stehen per Mega-Patch zur Verfügung. Ein feiner Zug!

DER GOO-EFFEKT

Wissen Sie, was uns besonders freut? Wenn uns zwischen Blockbustern wie Crysis, Call of Duty (dt.) oder GTA hin und wieder mal ein kleines Projekt völlig unerwartet umhaut. Da sitzen gestandene Redakteure wie kleine Kinder auf ihren Stühlen und denken: „Oh, wie wundervoll!" Solche Kleinode gab es auch 2008 wieder, etwa Puzzle Quest und World of Goo. Und genau diese kleinen Titel sind es, die uns in Zeiten kühl kalkulierter Millionenproduktionen an das Gute in der Branche glauben lassen. In diesem Sinne: Glauben Sie mit uns und behalten Sie 2008 als tolles Spielejahr in Erinnerung! ❑

COVER DES JAHRES

Wir loben und tadeln uns selbst: Welches war das schönste PC-Games-Cover im Jahr 2008 und welches kam überhaupt nicht an?



Ausgabe 06/08
So etwas geht gar nicht! Zu den netten Kommentaren zählen noch: „Ein genetisch veränderter Bulle greift Lego-Land an? Ach nein, es ist Battleforge." Oder: „Dr. Nos Kreuzung aus Riesenschnecke und Sandwurm greift die Playmobil-Burg an!"



Ausgabe 12/08
Redakteure im Liebestaumel wählten die zuckersüße Diablo 3-Zauberin zu ihrem Favoriten. Ein verknallter Kollege: „Ich würd' praktisch alles spielen, wo die Dame vorkommt, und wenn's der Geisha-Simulator wäre."

HORN DES JAHRES

Auch wir haben gewählt. Der Preis für den lustigsten Fehler 2008 geht an Christian Burtchen.

Der Leitende persönlich machte sich für das komplette Jahr unsterblich, als er in Ausgabe 10/08 gleich vier dicke Patzer einreichte: Da gab es zum einen die schießwütige „Artikellerie", Amnestie (statt Amnesie) sowie den seit Jahren abgeschafften „Staatsbürgerkundeunterricht". Auch die nichtexistente Gamebryo-Engine erfand unser Chef mal eben. Ein Meisterwerk, Herr Burtchen!



REDAKTEURE BLICKEN ZURÜCK

Christian Burtchen



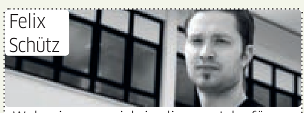
Zwölf Monate lang PC Games leiten – das war für mich viel, viel Spannung. Bei jedem Cover die Überlegung: Läuft das? Noch dazu: zahllose Meetings, in denen jeder Artikel seziert und zahlreiche Änderungen eingeführt wurden: Kopierschutz, Kurztests, Rossis Welt. Spielerisch war 2008 tragisch – ein einziges Stolpern auf der Zielgeraden: Sowohl bei A Vampyre Story, Alarmstufe Rot 3 als auch bei King's Bounty.

Robert Horn



Tolle Spiele hin oder her. Mir wird die Sneak-Peek-Reise nach Seattle mit vier Lesern ewig im Gedächtnis bleiben. Was hatten wir für einen Spaß! Angenehmer Flug, Spitzenhotel, Limousinen-Service, Champagner ohne Ende (gelogen!) und einen ganzen Tag lang Left 4 Dead spielen, bevor der Rest der Welt das darf. Hut ab, Valve, die den ganzen Trip bezahlt haben. Das machen wir gerne wieder.

Felix Schütz



Wahnsinn, was ich in diesem Jahr für tolle Titel gespielt habe ... World of Goo, Fallout 3, Mass Effect, Prince of Persia – die Liste ist lang! Dann gab's aber auch einige Enttäuschungen, allen voran das hübsch langweilige Spore. Geärgert habe ich mich über Sacred 2 und Gothic 3: Götterdämmerung. Die beiden haben mein letztes bisschen Vertrauen in deutsche Entwickler-Aussagen („Nee, keine Bugs, versprochen!") auf dem Gewissen.

Christian Schlütter




Da bin ich gerade einmal seit September im Haus und schon verlangt der Kollege Horn von mir einen Jahresrückblick. Die Erkenntnis aus den ersten vier Produktionen: In der Spielebranche etwas Innovatives zu finden ist schwerer als gedacht, eine faire Wertung zu kreieren ist schwerer als gedacht und gleichzeitig zum PCG-Volontariat seine Abschlussarbeit in Medienwissenschaften zu schreiben ist quasi unmöglich!

Rainer Rosshirt



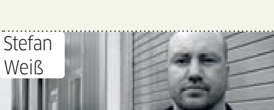

Als man mir mitteilte, dass ich künftig Rossis Welt zu drehen habe, hielt ich es für einen Scherz. Aber ich hätte wissen müssen, dass Burtchen niemals scherzt. Ich musste erfahren, dass das, was locker und spielerisch aussieht, in richtige Arbeit ausarten kann. An dieser Stelle mein aufrichtiger Dank an die Kollegen/-innen hinter der Kamera, die mich vor noch größeren Peinlichkeiten bewahrt haben.

Sebastian Weber




Ein grandioses Jahr. Im April rannte ich noch mit Altair über die Dächer, Mitte des Jahres trieb mir der verbrannte Gummi von Race Driver: Grid schon die Freudentränen in die Augen. Zwar gab es zwischendurch auch ernüchternde Spiele – keine Frage –, aber wenn sich die Kalenderblätter dem Ende zuneigen und noch immer Titel des Kalibers Far Cry 2 und GTA 4 um die Ecke spitzen, lässt das freudig auf 2009 blicken.

Stefan Weiß



2008 war mein Online-Rollenspieljahr. In Age of Conan lebte ich mein wildes Treiben als Barbar aus, das jedoch ab Level 50 nur noch aus ödem Gegrinde bestand. Warhammer Online bot kurzweilige PvP-Schlachten, zog mich aber nicht tief genug in seinen Bann. Der Herr der Ringe Online ist nach wie vor meine Nummer 1, erst recht seit Die Minen von Moria geöffnet sind. Kasten voll? Gut, dann zurück nach Mittelerde.

Thomas Weiß



Ist jetzt ein bisschen doof, ich so nah am Stefan. Denn mein 2008 weist erstaunliche Parallelen zu seinen Empfindungen auf: Es war auch mein (Online-)Rollenspieljahr. Mass Effect, Drakensang und Fallout 3 (!) als Offline-Genialitäten, Age of Conan und Warhammer Online im Online-Sektor. AoC habe ich aus denselben Gründen rasch verlassen, WAR dagegen hält mich im angenehmen Würgegriff.

Das kommt 2009

PC-GAMES-LESERCHARTS
MOST-WANTED-TITEL 2009

Auf PCGames.de wählten Sie die Titel, auf die Sie sich 2009 freuen. Hier die zehn am häufigsten genannten Spiele:

1. **DIABLO 3** Activision Blizzard | Termin: unbekannt
2. **MAFIA 2** Take Two | Termin: unbekannt
3. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** Activision Blizzard | Termin: 2009
4. **EMPIRE. TOTAL WAR** Sega | Termin: 06. Februar 2009
5. **MIRROR'S EDGE** Electronic Arts | Termin: 15. Januar 2009
6. **DEUS EX 3** Eidos | Termin: 4. Quartal 2009
7. **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2** THQ | Termin: 1. Quartal 2009
8. **HALF-LIFE 2: EPISODE 3** Electronic Arts | Termin: 2009
9. **ANNO 1404** Ubisoft | Termin: 2009
10. **DRAGON AGE: ORIGINS** Electronic Arts | Termin: 1. Quartal 2009



Von: Christian Schlütter

Ein Jahr mit vielen Krachern geht zu Ende. Wir verraten, worauf Sie sich 2009 freuen dürfen!





Metro 2033

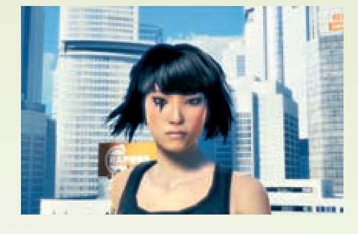
Gruselige Gestalten in der Moskauer U-Bahn verhauen, sich durch Tunnel mit möglichst wenig Licht schleichen, hoffen, bangen, ballern – all das könnte **Metro 2033** mit purer Gänsehaut-Atmosphäre vermitteln.

In Ausgabe 12/08 enthüllte PC Games den Shooter aus der Feder von 4A Games. Warum wir glauben, dass **Metro 2033** einer der großen Action-Titel 2009 wird? Weil hinter dem Projekt einige Entwickler-Veteranen aus dem ehemaligen **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**-Team stecken und weil die Planungen für die Untergrund-Schnetzelei sich wirklich gut anhören. Sie besuchen in diesem Spiel ein postnukleares Moskau, setzen Munition auch als Währung ein und basteln sich Ihre Lieblingswumme aus vielen Einzelteilen zusammen. Übrigens: **Metro 2033** basiert auf dem gleichnamigen Roman von Dmitry Glukhovsky.

4A Games | THQ | Herbst 2009

ACTION

Mirror's Edge



Na hoppla! Eine **Mirror's Edge**-Empfehlung für 2009? Ja, leider! Denn die PC-Version zum sterilen Großstadt-Szenario erscheint erst im Januar. Trotzdem wollen wir Sie hier noch einmal erinnern: Diesen Titel dürfen Sie nicht verpassen. **Mirror's Edge** bringt nicht nur tolles Gameplay und feine Grafik unter einen Hut, es verändert auch die Sicht, die wir auf und in Action-Spielen haben. Ein ganz neues Gefühl von Immersion!

Dice | Electronic Arts | 15. Januar 2009

Operation Flashpoint 2

Wer den Vorgänger kennt, hofft sowieso seit Jahren auf ein **OFP 2**. Wer noch kein Fan war, dem fiel spätestens bei den ersten Screenshots zum Nachfolger die Kinnlade herunter. Der Titel sieht einfach unglaublich realistisch aus. Für Taktik-Shooter-Fans könnte 2009 ein wirkliches Jubeljahr werden. Denn neben **Operation Flashpoint 2** bekommt auch **Armed Assault** einen zweiten Teil namens **Arma 2**.

Codemasters UK | Codemasters | 2009



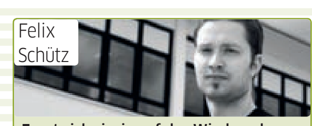
Christian Burtchen

Bitte aufwachen:
Alan Wake – ich bin ja geduldig, aber man kann's auch übertreiben.
Bitte aufbauen:
Anno 1404: Klingt gut. Sieht gut aus. Spielt sich gut? Ich hoffe doch.
Bitte aufpassen:
Auf Battleforge. Spielerisch und finanziell.



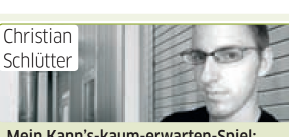
Robert Horn

Mein Kann's-kaum-erwarten-Spiel:
Empire: Total War
Mein Jetzt-kommt-er-aber-echt-Titel:
Duke Nukem Forever
Mein So-toll-wird-das-nicht-Kandidat:
Der Pate 2
Mein Bitte-2009-ankündigen-Wunsch:
Half-Life 3 (Episoden sind doof)



Felix Schütz

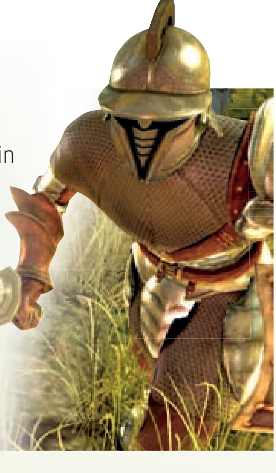
Freut sich riesig auf das Wiedersehen ...
... mit Hexer Geralt. The Witcher 2 bitte!
Schmachtet dem Release entgegen:
The Whispered World ... so süß ...
Kann es kaum noch erwarten:
Die Rückkehr ins Mass-Effect-Universum
Drückt Blizzard die Daumen:
Für die Starcraft-2-Trilogie und Diablo 3



Christian Schlütter

Mein Kann's-kaum-erwarten-Spiel:
Overlord 2
Mein Jetzt-kommt-er-aber-echt-Titel:
Earth No More
Mein So-toll-wird-das-nicht-Kandidat:
Empire: Total War
Mein Bitte-2009-ankündigen-Wunsch:
Wing-Commander-Fortsetzung!

Dragon Age: Origins



Fast wäre diese Rollenspiel-Hoffnung in Vergessenheit geraten. Umso erfreuter waren Fans und Presse, als Bioware in diesem Jahr endlich die PR-Maschine für **Dragon Age: Origins** anwarf. Bilder, Videos und Details zum Spiel lassen auf einen würdigen neuen Teil der Serie hoffen! Und Bioware hat schon mit Titeln wie **Mass Effect** Klasse bewiesen. Unsere Vorschau zu **Dragon Age: Origins** finden Sie auf Seite 48.

Bioware | Electronic Arts | 1. Quartal 2009



Arcania

Neuer Name, neues Studio – neues Glück? Mit **Arcania** soll die **Gothic**-Serie zu neuen Gestaden aufbrechen. Was wir bis jetzt sehen durften, verschlug uns die Sprache. **Arcania** sieht bereits wunderschön aus und läuft stabiler als **Gothic 3** in der Endphase der Entwicklung. Hoffen wir, dass es keine Bugs hat! Merken Sie sich das umbenannte **Gothic 4** vor!

Spellbound Entertainment | Jowood | 2009



ABENTEUER & ROLLENSPIEL



The Whispered World

The **Whispered World** hat es uns angetan! Die bittersüße Geschichte um den kleinen, traurigen Clown Sadwick kann keinen echten Adventure-Fan kaltlassen. Begleitet von seiner Raupe Spot, streift der verhinderte Komödiant durch eine liebevoll gezeichnete Fantasiewelt auf der Suche nach dem Sinn des Lebens und einem geheimnisvollen Auftraggeber, der ihm im Traum erschienen ist.

Entwickler Daedalic Entertainment, der Name steht als Garant für gute Adventures, könnte mit **A Whispered World** einen echten Klassiker des Genres erschaffen, weit abseits vom Klamauk anderer Titel. Generell wird 2009 für Adventure-Freunde ein gutes Jahr. Freuen Sie sich außerdem auf **Haunted** von Deck 13, **A New Beginning** (ebenfalls aus dem Hause Daedalic) und **Ceville** von Boxed Dreams.

Daedalic Entertainment | Daedalic Entertainment | 2009

STRATEGIE



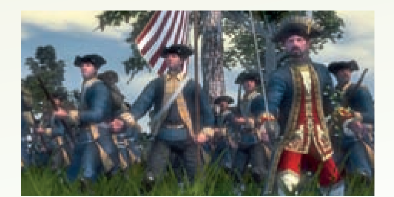


Starcraft 2

Müssen wir zu diesem Über-Strategiespiel überhaupt noch etwas sagen? **Starcraft 2: Wings of Liberty** wird, so es denn wirklich pünktlich erscheint, der ganz große Renner 2009! Eine riesige Kampagne, die sich insgesamt über drei Spiele verteilt, ein formidabler Mehrspielermodus, wunderschöne Rendersequenzen – was Blizzard sich vorgenommen hat, sprengt alle Rahmen!

Blizzard | Activision Blizzard | 2009

Empire Total War



Das Kolonialzeit-Strategiespiel scheidet die Geister. Die einen rühmen die tolle Grafik, die frische Spielumgebung und die Einbindung von Schiffen, die anderen können mit den berockten Armeen der großen Imperien überhaupt nichts anfangen. Wir sind uns sicher, dass **Empire: Total War** eines der Strategiespiele wird, über die 2009 die meisten Leute reden.

Creative Assembly | Sega | 06. Februar 2009

Anno 1404

Ganz nah dran sind wir für Sie an der Entwicklung von **Anno 1404**. In der Ausgabe 10/08 durften wir den neuesten Spross der Aufbau-Strategieserie exklusiv enthüllen. Seitdem erhaschen wir jeden neuen Detail-Schnipsel über den Titel aus dem Hause Related Designs. Deswegen können wir Ihnen sagen: Hier wartet ein echter Kracher auf die Spielegemeinde.

Dieses Mal entführt uns die **Anno**-Serie ins Mittelalter. Die Entwickler wollen aber nicht noch einmal das oft zitierte „dunkle Zeitalter" heraufbeschwören, sondern neue Seiten zeigen. Deswegen halten die Prachtbauten der arabischen Welt Einzug in die riesigen Städte, die Sie wie immer in akribischer Kleinstarbeit aufbauen. Eine wunderbare Grafik und viele neue Design-Ideen runden das Paket ab. Eine urdeutsche Serie blüht mit **Anno 1404** wieder neu auf. Unbedingt vormerken!

Related Designs | Ubisoft | 2009



Rainer Rosshirt



Das wird richtig gut:
Starcraft 2: Wings of Liberty
Das kommt 2009 aber wirklich:
Alan Wake
Dafür trainiere ich jetzt schon:
Diablo 3
Daran muss ich mich 2009 gewöhnen:
Dreharbeiten zu Rossis Welt

Sebastian Weber



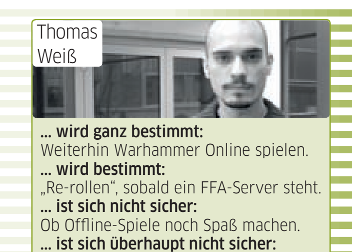
Lädt die Batterien des Gamepads für:
Colin McRae: Dirt 2
Schickt wie jedes Jahr Stoßgebete los:
Damit Duke Nukem Forever und Alan Wake endlich den Weg auf meine Festplatte finden
Hofft auf die Ankündigung von:
Einem endlich wieder guten NfS

Stefan Weiß



Das wird intergalaktisch gut:
Star Wars: The Old Republic
Hofft auf einen Release-Termin von:
Alan Wake
Glaubt auch für 2009 nicht an:
Den Release von Diablo 3
Ist schon jetzt so gut wie gekauft:
HdRO: Add-on Nummer 2 bitte!

Thomas Weiß



... wird ganz bestimmt:
Weiterhin Warhammer Online spielen.
... wird bestimmt:
„Re-rollen", sobald ein FFA-Server steht.
... ist sich nicht sicher:
Ob Offline-Spiele noch Spaß machen.
... ist sich überhaupt nicht sicher:
Ob Diablo 3 vor 2011 kommt.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Noch besser ist es, wenn Hersteller selbst ihre Babys hegen und pflegen. Diesmal präsentieren wir Ihnen frische Klamotten für **Tomb Raider: Underworld**, die Mod **7th Serpent: Genesis** für **Max Payne 2** und acht neue Karten für **Team Fortress 2**. Für unsere Heft-Vollversion **Deus Ex: Invisible War** finden Sie außerdem tolle neue Texturen. ❑

ALLE MODS & PATCHES AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Call of Duty: World at War v 1.1	–	–	●
Call of Duty World at War: Ze Limper's Weaponskins	●	●	–
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 v1.04	●	●	–
Deus Ex: Invisible War - John P.'s Texture Pack	●	●	–
Fallout 3 v1.0.0.15	●	●	–
Far Cry 2: Shootout	–	–	●
Far Cry 2 v1.01	–	–	●
Fußball Manager 09 Patch 1	–	–	●
Gothic 3 Götterdämmerung: Community Patch 1.0	●	●	–
Gratisspiel: Beyond the Threshold	●	●	–
Gratisspiel: Drascula: The Vampire strikes back	●	●	–
Gratisspiel: Ski Challenge 09	●	●	
Kings Bounty: Free Battle Camera	●	●	–
Max Payne 2 – 7th Serpent: Genesis	●	●	–
Pro Evolution Soccer v1.20	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel v2.31	–	–	●
Team Fortress 2: Map-Pack	–	–	●
Tomb Raider: Underworld: Outfit-Pack	–	–	●

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

MIRROR'S EDGE: SOUNDTRACK
Die Pop-Sängerin Lisa Miskovsky sang den Titelsong zum Action-Adventure **Mirror's Edge** und beliebte DJs wie Paul van Dyk produzierten diverse Remixes von **Still Alive**. Den Soundtrack bietet EA zum freien Download an.
Info: www.ea.com

KING'S BOUNTY
Mit der **Free Battle Camera**-Mod machen Sie der festen Kamera von **King's Bounty: The Legend** Beine. Die Modifikation von Brandon Wallace erlaubt es, die Kamera in Kämpfen frei zu bewegen und zu zoomen.
Info: www.kings-bounty.com/de

DRASCULA
Ein verrückter Vampir mit Frankenstein-Ambitionen versucht, die Welt zu erobern. Da er für seine Welteroberungspläne natürlich expandieren muss, hat er Graf John Hacker eingeladen, dessen Rolle Sie übernehmen. Eigentlich sollen Sie dem Flattermann nur ein Stück Land verhökern, doch plötzlich trifft Sie Amors Pfeil. Als Drascula Ihre neue Flamme entführt, sagen Sie ihm den Kampf an. Das klassische Point&Click-Adventure stammt von Alcachofa Soft, den Machern von **The Abbey**.
Info: www.alcachofasoft.com

FAR CRY 2: SHOOTOUT
In **Shootout** von Squeebo kämpfen Sie sich in einer Wüstenbasis in die Kommandozentrale vor oder verteidigen diese. Die schicke Karte bietet viele gute Versteckmöglichkeiten für Heckenschützen.
Info: www.moddb.com

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Community Patch 1.0

Bereits kurz nach der Veröffentlichung bastelten die Beta-Tester von www.worldofgothic.de den ersten Patch für **Gothic 3: Götterdämmerung**. Einige der darin gelösten Probleme wurden inzwischen bereits in den offiziellen Patches geregelt, die Community-Variante lohnt sich jedoch immer noch.

Reden ist Silber, Schweigen ist Gold, dachten sich die Entwickler wohl und verzichteten deshalb in einigen Textboxen auf Inhalt. Neben diesen kümmert man sich bei der Fehlerbeseitigung auch um nicht übersetzte Abschnitte und diverse grammatikalische Fehlgriffe. Auch falscher Stimmen hat man sich angenommen: Wer sich nun mit Feldarbeitern unterhält, muss nicht mehr erschrecken, weil er plötzlich die Stimme eines Orks hört. Auch optische Patzer hat man verbessert: Sowohl die Menüs als auch die Ladebildschirme sind nun hübscher anzusehen.

Der Kompass zeigt nach Norden, sofern er richtig funktioniert. In der Praxis war er allerdings ungenau, auch darum hat man sich gekümmert. In Zukunft sollten Sie wesentlich exakter sehen, wo Sie hinmüssen. Sollten Sie nach toten Paladinen suchen, müssen Sie sich allerdings beeilen, die bleiben nämlich nicht mehr für immer liegen. Weitere inoffizielle Patches sind nicht zu erwarten, der vorliegende ist lediglich eine Sammlung von Hotfixes der Beta-Tester. Das Community-Team, das sich um **Gothic 3** bemüht hat, möchte aufgrund des Arbeitsaufwands nicht auch noch das Add-on betreuen. Wenn Sie vorhaben, den Community-Patch auf unserer DVD zu nutzen: Bitte installieren Sie ihn erst nach allen offiziellen Versionen, sonst blockiert er einige Hotfixes. ❑

Info: www.worldofgothic.de



SPRACHLOS | Wer nicht aufmerksam hinhörte, wurde beim Versuch, nachzulesen, oft enttäuscht.

DA GUCK MAL EINER SCHAU | Gepatcht zeigt **Gohtic 3: Götterdämmerung** alle Texte fehlerfrei.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Outfit-Pack

Puppen ankleiden ist nur was für Mädchen? Mitnichten! Wenn es daran geht, Lara umzustylen, schreit auch die Herrenwelt schon mal: „Hier!" In Zusammenarbeit mit den Moddern vom Eidos-Forum „User helfen Usern" bieten wir Ihnen die hübschesten Klamotten für Lady Croft.

Klassisch präsentiert sich die Heldin in der Mod Oldtimes von abosluterfreak, die Lara ihr Outfit aus den ersten Teilen verpasst. Red Camouflage und Violet Swimsuite von Bibi peppen den Taucheranzug und das schwere Schnee-Outfit auf. Wer die Heldin engelsgleich erscheinen lassen möchte, greift zu Snowy Lara von Darkboy. Das Standard-Dschungel-Outfit erscheint damit in strahlendem Weiß. Dschungel Sport von Milli Croft und ALDN465 sorgt für sportliche Eleganz im tiefsten Dickicht. Und wer keine Angst vor Schlangen hat, bekommt mit Cobra von Solomann ein schuppiges Aussehen für die Abenteurerin. Ganze acht Outfits erreichten uns schließlich von Culprit, darunter einige, die an Angel of Darkness erinnern, etwa Aod Shorts. Um die Skin-Mods auf unserer DVD zu nutzen, benötigen Sie das Programm TexMod. All diese Mods finden Sie auf unserer DVD. ❑

Info: www.eidosforum.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: -
Schwierigkeitsgrad: -

HALLO, SCHÖNE FRAU! | Die Palette der Outfits reicht von verführerisch bis sportlich-elegant.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

BEYOND THE THRESHOLD
Im kostenlosen Point&Click-Adventure von Thomas Busse schlüpfen Sie in die Rolle von Friedrich Wilhelm von Junzt. Der (fiktive) Autor wird von einem Wesen aus dem Lovecraft-Universum (The Call of Cthulhu, Jäger der Finsternis) festgehalten und muss nun aus seiner Bude fliehen. Das sogenannte Escape-the-Room-Spiel entstand im Rahmen eines Community-Wettbewerbs der Wintermute-Grafik-Engine und liegt auf unserer Heft-DVD als überarbeitete Version vor.
Info: http://nachtundnebel.org

HALF-LIFE 2
Die geniale Half-Life 2-Mod Minerva: Metastasis hat zwar seit der letzten Erweiterung um Kapitel 3 und 4 schon mehr als ein Jährchen auf dem Buckel, trotzdem ist uns diese Nachricht des Machers Adam Foster eine News wert. Der gute Mann hat nämlich endlich ein deutsches Sprachpaket für seine prächtige Modifikation produziert und auf seiner Homepage zum Download bereitgestellt. Wer die actionreiche Erweiterung noch nicht kennt oder die Story dahinter – vielleicht mangels Englischkenntnissen – nie so richtig kapiert hat, sollte auf jeden Fall den 86 Kilobyte großen Download anwerfen und Minerva: Metastasis (noch einmal) durchzocken. Vorbildlich: Sogar die Readme mit Installationsanweisungen ist jetzt in deutscher Sprache geschrieben.
Info: www.hylobatidae.org/minerva

TEAM FORTRESS 2

Mappack

In Zusammenarbeit mit TF-Portal.de präsentieren wir Ihnen acht geniale Karten von dem Modder Vilepickle auf unserer DVD.

Duel Duel 2 bietet ausreichend Fläche, um sich unter vier Augen zu messen. CTF Impact2 ist nun in der Version 2.0 verfügbar. Die mittelgroße Capture-the-File-Karte garantiert Action pur! Castle 4 ist ideal für Scharfschützen und setzt durchdachtes Vorgehen voraus. Canalzone verfügt über acht Kontrollpunkte. Der Unterschied zu anderen Team Fortress 2-Karten ist die Domination-Anzeige. Erreicht ein Team 100 Prozent, gilt die Runde als gewonnen. Darüber hinaus im Paket enthalten: ctf_mach4, Stag, Chaos, Mach 4. ❑

Info: www.tfportal.de



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

DIE MITTE FINDEN | Von den drei Basen der Karte **Stag** ist die zentrale die wichtigste.

FUSSBALL MANAGER 09

Neues Update

Engagierte „Heimtrainer" brüllen schon mal Ihre Bildschirme an: „Über die Flanke, da musst du mehr draus machen!" Ähnliches dachte sich auch EA und lieferte ein Update zu Fußball Manager 09 nach.

600 neue Spielerbilder wurden eingefügt und sorgen nun für noch mehr Authentizität. Wer fleißig den Newsticker verfolgt, wird viele Verbesserungen feststellen. Und wer gar nicht mehr aufhören möchte, seine Mannschaft vom Spielfeldrand aus zu koordinieren, freut sich über den neuen Endlos-Nationaltrainermodus. Wer alle neuen Features nutzen möchte, muss ein neues Spiel erstellen, Bugfixes kommen auch ohne Neubeginn aus. ❑

Info: www.fm09.de



GLANZPARADE | Die Probleme mit Abstürzen während der Spielansicht wurden behoben.

GRATISSPIEL

Ski Challenge 09

Mit **Ski Challenge 09** brettern Sie auch in diesem Jahr wieder in spannenden Abfahrtsrennen verschneite Berge hinunter und können Ihre Abfahrtszeiten online mit anderen Pistenjägern vergleichen. Die offizielle Online-Rennsaison des Spiels startete in diesem Jahr am 9. Dezember und bringt diesmal die Abfahrten Gröden, Bormio, Wengen, Kitzbühel und Garmisch-Partenkirchen mit.

Auf allen Strecken werden parallel zum echten Weltcup Rennwochenenden ausgetragen, die zur Position des Spielers im Online-Weltcup beitragen. Passend zum Start der alpinen Ski-Weltmeisterschaft in Österreich wird im Spiel zusätzlich Anfang Februar die Strecke Val d'Isere freigeschaltet, auf der dann eine Online-WM gefahren stattfindet. Deren beste drei Fahrer werden an einem Wochenende nach Österreich zur Offline-Weltmeisterschaft eingeladen.

Den Spielclient finden Sie auf der Heft-DVD. Trainieren Sie fleißig unter der Woche, können Sie vielleicht an den Weltcup-Rennwochenenden den Sieg abstauben – oder einen von zehn iPod nano gewinnen. Alle Renntermine und weitere Infos zum Spiel finden Sie auf der Website des Spiels. ❑

Info: www.sevengames.de



Gratisspiel
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

SPRUNGHAFT | Die Strecken sind den Originalpisten nachempfunden und bieten viele Herausforderungen.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

PATCH ZU NWN 2: STORM OF ZEHIR
Kaum befindet sich das neue Add-on **Storm of Zehir** zum Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** im Handel, schon erscheint der erste Not-Patch, ein sogenannter Hotfix. Dieser behebt das Problem, dass durch die Installation des Add-ons einige Sprachdateien der vorherigen Erweiterung **Mask of the Betrayer** gelöscht werden. Allerdings ist der Hotfix etwa 340 Megabyte groß. Weitere Programmverbesserungen befinden sich in Arbeit, so soll Patch 1.23 im Januar 2009 erscheinen.
Info: www.atari.com/nwn2

SACRED 2: CONTENT-UPDATE
Das 630 Megabyte große Update mit der Versionsnummer 2.31.0.0. bringt Verbesserungen in allen Bereichen mit sich. Darunter: Einige Ursachen für Abstürze und Performanceprobleme wurden gefixt. Begleiterquests mussten beim Tod der Mitreisenden bisher neu gestartet werden. Nach dem Patch beleben Sie sich zusammen mit ihnen wieder. War Ihnen **Sacred 2** bisher zu einfach, freuen Sie sich über anspruchsvollere Feinde in den Dungeons. Zehn neue Bossgegner kümmern sich darum, dass man die neu eingeführten Mini-Sets auch findet. Zusätzlich fallen alle Setgegenstände nun häufiger. Acht neue Teleporter in den Städten sorgen dafür, dass Sie die Oberfieslinge auch schnell erreichen. Wer ungern allein spielt, wird die rundum erneuerten Multiplayer-Server zu schätzen wissen.
Info: www.sacred2.com

I-MOD PRODUCTIONS

Modder starten durch

Die deutsche Mod-Schmiede I-Mod ist dick im Geschäft. Für Publisher Stardock hat das Team, bestehend aus Stefan Gersdorf, Sven Bischoff, Lukas Jacobs, Christian Becker, Marcus Ditfurth und Timo Paulssen, bereits an **Galactic Civilizations 2: Endless Universe** mitgearbeitet. Ende des Jahres soll eine erste Version der Erweiterung **New Frontiers** erscheinen, die komplett aus dem Hause I-Mod stammt und neue Rassen, Grafikeffekte sowie ein anderes Universum bietet. Auch an Stardocks angekündigtem Fantasy-Spiel **Elemental: War of Magic** werkeln die Freizeit-Programmierer fleißig mit. Und: I-Mod will mit einem neuartigen Client-Programm nach eigenen Angaben die Chat-Welt „revolutionieren“. ❑

Webcode: 26ZT



Einzel/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Hoch

NEUE WELTEN | New Frontiers gibt **Galactic Civilizations 2** ein ganz neues Gesicht.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

John P.'s Texture Pack

Unsere actiongeladene Vollversion **Deus Ex: Invisible War** hat nun schon einige Jährchen auf dem Buckel. Das sieht man dem Spiel auch an den verwaschenen Texturen an. Modder John P. machte es sich zur Aufgabe, das Spiel mit neuen, hoch aufgelösten Texturen zu versehen. Sein **Unified Texture Pack** für **Deus Ex: Invisible War** finden Sie auf unserer DVD. Damit sehen nicht nur die Umgebungen wesentlich detaillierter aus, John P. überarbeitete auch die Gesichter der Figuren, die sich nun hinter denen aktueller Spiele kaum noch zu verstecken brauchen. Zur Installation führen Sie einfach die Datei DX-IW Texture Pack.exe aus. Schon erstrahlt das Actionspiel in neuem Glanz. ❑

Info: www.john-p.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: -
Schwierigkeitsgrad: -

HÜBSCH | Dank der neuen Texturen sehen Gesichter und Oberflächen detaillierter aus.

MAX PAYNE 2

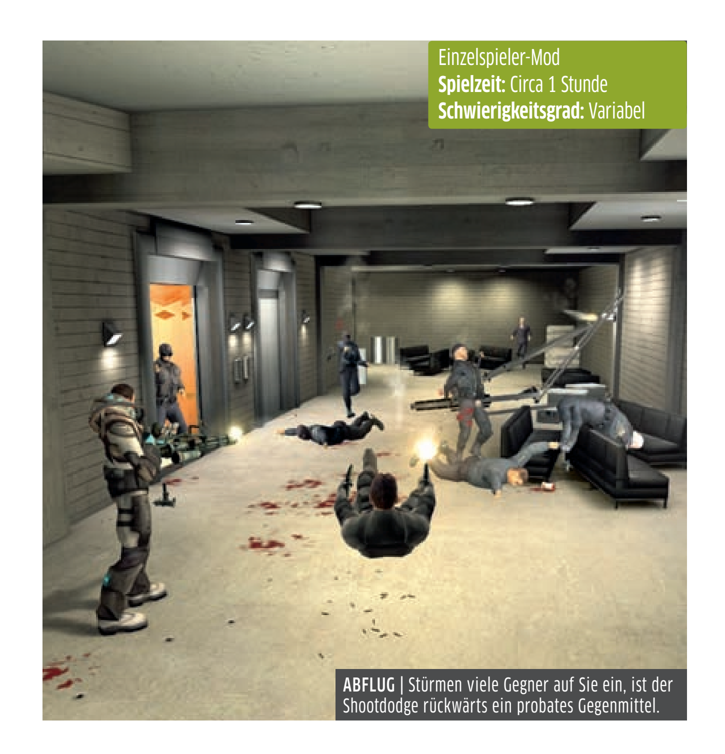
7th Serpent: Genesis

Zweieinhalb Jahre mussten **Max Payne 2**-Fans ausharren, bis die gelungene Total Conversion **7th Serpent** in die nächste Runde ging. Im März 2006 erschien unter dem Untertitel **Crossfire** die erste Episode der Mod, die in einer fiktiven Zukunft spielt. Das Biotech-Unternehmen Serpent Industries forscht am ultimativen Soldaten. Durch genetische Experimente erschafft die Firma menschliche Kampfmaschinen ohne Gewissen.

Als Vincent Petero bekommen Sie im zweiten Kapitel **Genesis**, das am 10. Dezember 2008 erschien, einen Kollegen an die Seite gestellt. Gemeinsam sollen Sie den Vorstand einer Widerstandsorganisation ausschalten, der Ihrer Firma ständig Ärger bereitet.

Die Spielmechanik gleicht **Max Payne 2**. Bullettime und Shootdodge-Akrobatik wurden aber mit neuen Waffen (u. a. ein Raktenwerfer), einem opulenten orchestralen Soundtrack und cineastischen Zwischensequenzen aufgepeppt. Dass sich unser sehr erfahrener KI-Kollege meist im Hintergrund hält, wirkt aber etwas unglaubwürdig. Ansonsten haben wir nicht viel zu meckern – im Gegenteil. Am besten gleich von der Heft-DVD installieren und spielen! ❑

Info: www.7thserpent.net



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Variabel

ABFLUG | Stürmen viele Gegner auf Sie ein, ist der Shootdodge rückwärts ein probates Gegenmittel.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

LEFT 4 DEAD (DT.): ERSTE MOD
Darth_Brush kündigte als Erster eine Mod für den Mehrspieler-Survival-Shooter an. Die hat die Einkaufsmeile aus dem Film **Dawn of the Dead** zum Thema und war ursprünglich für eine **Half Life 2**-Mod gedacht.
Info: http://l4dmods.com

C&C – ALARMSTUFE ROT 3
Der auf unserer DVD enthaltene Patch 1.04 verbessert die Statistiken bei Onlinespielen. In der Lobby werden darüber hinaus die Namen der Spieler nun alphabetisch aufgelistet. Der nach DVD-Redaktionsschluss erschienene Patch 1.05 behebt Probleme mit dem Kopierschutz und nimmt sich des Balancings an. Speziell die Japaner wurden konkurrenzfähiger gestaltet. Abgesehen davon hat man technische Mängel behoben. Änderungen an der Tastenbelegung bleiben auch nach Spielende erhalten.
Info: www.alarmstuferot3.de

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
Patch 1.1 behebt einige Probleme des Shooters, vor allem Mod-Nutzer kommen auf Ihre Kosten. Von Spielern erstellte Karten funktionieren nun in allen Spielmodi und diverse Fehlerbehebungen im Bereich der Serververwaltung schonen Ihre Nerven bei Online-Partien. Wer immer auf dem Laufenden bleiben möchte, freut sich über die automatische Update-Anzeige, die **World at War** stets auf der aktuellen Version hält. Den knapp 320 MB großen Patch finden Sie auf unserer Heft-DVD.
Info: www.callofduty.com

WARHAMMER: AGE OF RECKONING

Neue Klassen

Mit Patch 1.1 halten einige Veränderungen in **Warhammer: Age of Reckoning** Einzug. Darunter auch zwei lang erwartete neue Klassen.

Der schwarze Gardist und der Ritter des Sonnenordens, ursprünglich bereits zum Spielstart angekündigt, sind jetzt auch für alle Spieler verfügbar, die das Eisen&Stahl-Event verpasst haben. Während der Ritter sich auf taktisches Geschick und seine Führungsqualität verlässt, haben sich die Gardisten der Brachialgewalt verschrieben. Wer mit seiner bisherigen Klasse zufrieden ist, profitiert trotzdem vom Update: Legen Sie sich tapfer mit jedem auffindbaren Feind an, werden Sie, dank des neuen Einfluss-Systems, belohnt. ❑

Info: www.war-europe.com

KLEIDSAM | Ein schwarzer Gardist in gepanzerter Robe macht sich kampfbereit.

WORLD OF WARCRAFT

Rekord!

Wind und Wetter zum Trotz versammelten sich deutschlandweit Spieler zu nachtschlafender Zeit vor den Verkaufshallen.

2,8 Millionen Exemplare in den ersten 24 Stunden gingen über die Ladentheke. Das stellt sogar Blizzards Hausrekord der ersten Erweiterung **Burning Crusade** (2,4 Millionen) in den Schatten. Damit ist es das bisher schnellstverkaufte Spiel überhaupt. Bei elf Millionen Abonnenten ist nicht davon auszugehen, dass es bei dieser Zahl bleibt. Das Add-on bietet den Spielern unter anderem zehn Levels mehr, einen neuen Kontinent mit frischen Gebieten und den Todesritter als erste Heldenklasse. ❑

Info: www.wow-europe.com/de



MEINS, MEINS, MEINS! | Viele Kunden kauften gleich mehrere Special Editions.

Browsergames

Der Nischenmarkt Internet-Spielchen wird erwachsen. Unter der Masse an Browsergames finden sich immer mehr echte Perlen. Wir haben für Sie zwei Vertreter genauer unter die Lupe genommen.



DARAUF KÖNNEN SIE BAUEN | Als Erstes sollten Sie sich um ressourcenfördernde Betriebe und Stromversorgung kümmern.



Warpfire

Einkaufen. Dekorieren. Auf dem Flohmarkt altes Zeug loswerden. Alles Dinge, vor denen der Durchschnittsmann Reißaus nimmt. Zumindest solange, bis er all das im virtuellen Weltraum von Warpfire tun darf.

Sie starten mit einem kleinen Handelsschiff schlecht bewaffnet ins 15 Sektoren große All und kümmern sich dort um Handelsaufträge und die örtliche Piratenbrut. Für den Verkauf verschiedener Metalle, die es im Universum einzusammeln und zu veredeln gilt, gibt es Credits. Diese lassen sich wiederum in mehr und größere Laserbänke, Raketen und Frachträume investieren. Allerdings klicken Sie sich dabei nicht durch irgendwelche Textfenster, sondern fliegen tatsächlich durchs digitale All. Das Schiff wird aktiv gesteuert, sowohl auf Reisen als auch im Kampf. Speziell Angriffe mehrerer Gegner erweisen sich als taktisch anspruchsvoll, der Zeitpunkt für einen Raketenabschuss will gut gewählt sein. Die Palette Ihrer Feinde reicht von aggressiven biomechanischen Kugeln über die erwähnten Piraten bis hin zu außerirdischen Invasoren. Gelegentlich treffen Sie auch auf Bossgegner: Um die zu erledigen, brauchen Sie oft Hilfe von Freunden.

Warpfire spricht vor allem Fans von Weltraumsimulationen wie der X-Reihe an. Bis man sich ein etwas größeres Schiff leisten und entsprechend ausrüsten kann, ist etwas Zeit nötig – die Fortschrittskurve ist eher auf Langzeitspieler ausgelegt. Die besten Waffen und Schiffe im Spiel kosten keine Credits, sondern Thorium. Dieses gibt es in geringer Menge von besiegten Gegnern zu erbeuten oder gegen Geld beim Hersteller des Spiels zu kaufen. (jt) ❑

GENRE: Weltraumsimulation
PUBLISHER: Gameforge
BEZAHLCONTENT: Optional

Folgekosten: Wer kein Geld investieren möchte, muss Thorium, das zweitwichtigste Zahlungsmittel, selbst heranschaffen. Da das Material nur in geringen Mengen bei Gegnern zu finden ist, kann dieser Vorgang langwierig sein. Wettbewerbsfähige Schiffe und Waffen sind jedoch auch für Credits zu haben.



HÜBSCHE AUSSICHT | Die farbliche Gestaltung der Galaxie unterscheidet sich von Sektor zu Sektor. An Raumstationen und vor Warptoren finden sich besonders hübsche Flecken.



CashRaider

Schaffe, schaffe, Androidenfabrikle baue. CashRaider präsentiert sich im Stile eines klassischen Aufbau-Strategiespiels mit Weltraum-Setting.

Zu Beginn kümmern Sie sich um Minen für Ihre Mineralien- und Metallproduktion, schließlich brauchen Sie Ressourcen für den Ausbau Ihrer Station. Damit die Arbeiter nicht im Dunkeln werkeln müssen, stellen Sie auch gleich noch ein paar Solarfeldkomplexe in die frisch gegründete Siedlung. Wer fleißig baut, darf nach einer Weile Tyrenium-Aufbereiter sein Eigen nennen, die den mit Abstand wertvollsten Rohstoff schürfen. Tyrenium wird für nahezu jede Forschung und die meisten Gebäude benötigt. Bis Sie eine größere Menge davon angesammelt haben, kann es jedoch eine Weile dauern. Erst dann dürfen Sie mit dem Bau einer Werft den Grundstein für Ihre Flotte legen. Mit dieser düsen Sie ab in den Weltraum, besiedeln unbewohnte Planeten oder überfallen feindliche Spieler. Die Steuerung funktioniert über übersichtliche Menüs; jedes Gebäude verfügt über einen Info-Button, der Ihnen Informationen zu Zweck und Kosten liefert.

Das Besondere an CashRaider ist die Möglichkeit, mit dem Ausbau der eigenen Station Geld zu gewinnen. Schaffen Sie sich den Premium-Account an, steht Ihr Name fortan auf einer gesonderten Rangliste. Die Bestplatzierten hier erhalten jeden Monat Siegprämien, die je nach Anzahl der Spieler auf Ihrem Server von 100 bis 1.000 Euro reichen. Die Punkte für diese Ranglisten errechnen sich aus der Anzahl Ihrer gebauten Schiffe und fertiggestellten Forschungsprojekte. (jt) ❑

GENRE: Aufbaustrategie
PUBLISHER: CashRaider AG
BEZAHLCONTENT: Optional

Folgekosten: Wer kein Interesse an Gewinnspielen hat, kann CashRaider auch komplett gratis spielen, spezielle Features verpasst er dadurch nicht. Der Premium-Account schlägt mit fünf Euro monatlich zu Buche und garantiert lediglich die Teilnahme an der Gewinnausschüttung (bei entsprechender Platzierung).



HEUREKA | Die Wissenschaft ist ein wichtiger Bestandteil von CashRaider. Nach dem Bau der Forschungsanlage ist die Auswahl an Technologien jedoch erst mal gering.

Anno 1404: Der Soundtrack



Von: Christian Burtchen

Mit Pauken und Trompeten reist ein Orchester 604 Jahre in der Zeit zurück.

Können die Blechbläser die Achtel noch ein bisschen mehr betonen? Ba-daa, ba-daa … und die Streicher, etwas mehr crescendo, bitte!", Dirigent Adrian Prabava weiß, wie Anno 1404 klingen soll, auch aus dem Aufnahmeraum kommen via Mikrofon weitere Wünsche. Die braucht es auch, wenn die Staatskapelle Halle den Soundtrack zum Spätmittelalteraufbau beisteuert, denn die Prozedur ist komplexer als für **Anno 1701** (wofür das Brandenburgische Sinfonieorchester musizierte). Später singt ein gewaltiger Chor noch über die Orchester-Passagen, um den mittelalterlichen Charakter zu verstärken, inklusive Passagen aus dem Klassiker *Carmina Burana*.

Ein weiteres Feature von Anno 1404, das Aufeinandertreffen von Abend- und Morgenland, stellt die Soundarchitekten zusätzlich vor eine Herausforderung, schließlich würden die meisten Instrumente des Mitteleuropa-Orchesters nicht passen und die Stimmung zerstören. Dementsprechend nimmt das Orchester auch hier nur einen „Rumpfpart" auf, wie der kreative Leiter Tilman Sillescu erklärt. Über diese Minimalaufnahme legen die Produzenten die Aufnahmen einzelner Saiten- oder Schlaginstrumente, die für den Orient typisch waren.

Die Schwierigkeit bei der Komposition, führt Sillescu im Interview aus, sei die Offenheit des Geschehens – im Gegensatz zum Film kann sich das Spielszenario jederzeit ändern. Eine neue Bevölkerungsstufe oder ein Piratenangriff, das muss die Musik illustrieren und dabei mal mehr, mal weniger aufdringlich sein. Insgesamt ist die Musik in Anno 1404 weniger auf Dauergutelaune getrimmt als in Anno 1701, ähnlich die weniger auf Dauerglanz geeichte Grafik. Um die Anno 1404-Aufnahmen kümmert sich Dynamedion (Sacred 2, Drakensang, Spellforce 2 und natürlich Anno 1701). PC Games hat das Studio in Mainz besucht und sich genau angeschaut, wie aus einem Summen im Kopf des Komponisten eine Partitur für ein achtzigköpfiges Orchester wird.

In der kommenden Ausgabe widmen wir uns in einem Special dem Thema Soundtracks. Wenn Sie Anregungen dazu haben, schreiben Sie an redaktion@pcgames.de, Stichwort „Musik". ❑

Hintergrundgrafik: www.defcon-x.de



GOLDENER GLANZ | Für den Soundtrack nutzt man nicht ausschließlich Instrumente der damaligen Zeit, verzichtet aber zum Beispiel bewusst auf das **Anno 1701**-Cembalo.



KLANGMEISTER | Tilman Sillescu ist einer der vier **Anno 1404**-Komponisten. Er und Alexander Roeder, Markus Schmidt und Alex Pfeffer erstellen die Stücke und kümmern sich später auch um die richtige Abmischung. Dafür …



AUFNAHMEBEREIT | … nehmen bis zu 24 Mikrofone den Sound des Orchesters auf.

Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

WoW-365-Tage-Kalender 2009 (Prämien-Nr.: 003506):
Der **World of Warcraft**-365-Tage-Kalender begleitet dich durch das Jahr 2009 und zaubert Tag für Tag eindrucksvolle Motive und interessante Fakten aus dem fantastischen **WoW**-Universum auf deinen Schreibtisch.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

WoW-365-Tage-Kalender 2009
(Prämien-Nr. 003506)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PC JA 12

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



02/09 VORSCHAU

TOP-THEMEN

ACTION-ROLLENSPIEL

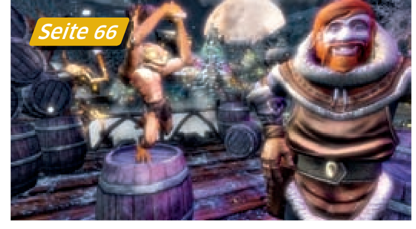
DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON


Seite 40

WELTEXKLUSIV | In unserer Titelstory enthüllen wir das brandneue Rollenspiel im **Das Schwarze Auge**-Universum. Hier erfahren Sie alles über die actionreichen Kämpfe, den düsteren Grafikstil – und wie TGC das komplexe Regelwerk umzusetzen gedenkt. Auf der nächsten Seite geht's los!

ACTION-ADVENTURE

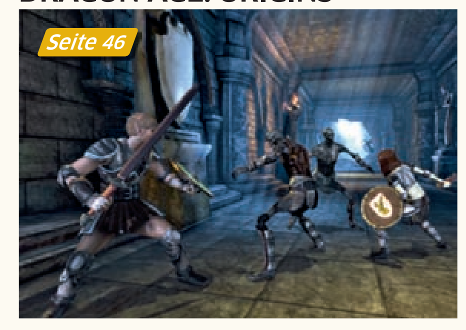
OVERLORD 2


Seite 66

GEMEIN! | PC-Games-Volontär Schlütter besuchte die **Overlord 2**-Entwickler – und wird seitdem sein fieses Grinsen nicht mehr los. In seiner Vorschau verrät er Ihnen, warum.

ROLLENSPIEL

DRAGON AGE: ORIGINS


Seite 46

KLASSISCH | Ein geistiger Nachfolger zu **Baldur's Gate 2** soll es werden – wir besuchten Bioware, um uns davon zu überzeugen.

SPECIAL

ROLLENSPIELE 2009


Seite 50

VOM FEINSTEN | Online-Rollenspielen gehört also die Zukunft? Das sehen wir anders! In unserem Special präsentieren wir die epischsten, wichtigsten Offline-Rollenspiele des nächsten Jahres.

SNEAK PEEK

STRATEGIE

EMPIRE: TOTAL WAR

Erneut schickten wir vier unserer Leser ins Ausland: Dieses Mal ging es in die Nähe von London, wo die Entwickler von Creative Assembly ihren Sitz haben. Dort hat unser Test-Grüppchen den neuesten Spross der **Total War**-Reihe unter die Lupe genommen, Land- und Seegefechte in aller Ruhe ausprobiert. Mit an Bord: PC Games-Frontmann Christian Burtchen, der mit diesem Ausflug auf die Insel seine letzte Sneak Peek leitete.


Seite 58

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 11.12. 2008)

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Activision Blizzard – Termin: Nicht bekannt
2. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
3. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** – Echtzeit-Strategie | Activision Blizzard – Termin: Nicht bekannt
4. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE** – Ego-Shooter | Nicht bekannt – Termin: Nicht bekannt
5. **BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS** – Ego-Shooter | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
6. **MIRROR'S EDGE** – Action-Adventure | EA – Termin: Januar 2009
7. **RESIDENT EVIL 5** – Action-Adventure | Capcom – Termin: Nicht bekannt
8. **EMPIRE: TOTAL WAR** – Strategie | Sega – Termin: Februar 2009
9. **DAWN OF WAR 2** – Echtzeit-Taktik | THQ – Termin: 1. Quartal 2009
10. **RISEN** – Rollenspiel | Koch Media – Termin: Nicht bekannt

DIE BRÜCKE AM FLUSS | Fernkampf, Nahkampf, Magie: In Demonicon nutzen Sie alle rollenspieltypischen Attacken. Das actionbetonte Kampfsystem lässt sich jederzeit pausieren, um die Ausrüstung zu wechseln oder die Taktik zu überdenken.

Hinweis: Die Screenshots in diesem Artikel entsprechen laut Entwickler und Publisher der späteren Grafikqualität. Derzeit könne das Spiel die entsprechenden Szenen nicht in Bewegung simulieren, aber schon Standbilder wie die hier gezeigten liefern.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Von: Christian Burtchen / Patrick Neef / Felix Schütz

Pen & Paper im Jahre 2010: Ohne Stift, ohne Papier, dafür mit viel Popcorn.

Kennen Sie Tom Bombadil? „Natürlich!“, rufen jetzt all die, welche Tolkiens **Der Herr der Ringe** gelesen haben. „Tom wer?“ all jene, welchen das Fantasywerk nur aus Peter Jacksons oscarprämierter Kinofassung geläufig ist. Zur Erklärung und für den Fall, dass diese Frage bei Günther Jauch ein paar Taler bringt: Tom Bombadil ist ein stets gut gelauntes Wesen, dem Frodo und Sam noch vor der Ankunft im Tänzelnden Pony begegnen und das bei jeder Gelegenheit ein schmissiges Lied anstimmt.

Dass weder der Barde noch die meisten seiner Songs den Weg in die Lichtspielhäuser geschafft haben, nimmt Carsten Strehse, leitender Spieldesigner bei Silver Style, als Beispiel für den amerikanischen Inszenierungsstil, den auch **Das Schwarze Auge: Demonicon** verfolgt.

„Wir sind an amerikanische Serien und Filme gewöhnt – umgekehrt ist das nicht der Fall, deutsche Filme und Serien schaffen es fast nie nach draußen. Roland Emmerich (**Independence Day**, **The Day After Tomorrow** – Anm. d. Red.) hat das erkannt und produziert deswegen in den USA.“ Gleiches gilt für Spiele: **Anno**, **Siedler**, **Gothic** – Marken, die sich hierzulande fast wie von selbst verkaufen, interessieren jenseits der Grenzen kaum noch. Ob das bei **Das Schwarze Auge** mit **Drakensang** anders wird, zeigt sich im Januar, wenn Eidos und THQ den Titel in Großbritannien und den USA veröffentlichen. **Demonicon** dagegen soll von Anfang international ausgerichtet sein, soll im US-Markt funktionieren, soll sich abheben von der Biederkeit deutscher Produktionen.

Das überrascht. Ist **Das Schwarze Auge** (**DSA**) nicht sakrosankter Bestandteil urgermanischer Kultur, in einer Linie mit Goethe, samstäglichem Fußball und tempolimitfreien Autobahnen? Und jetzt einfach so mehr Tolkien, weniger Aragorn, mehr Gewalt, weniger Fachwerkhaus, das ist doch … „ganz im Sinne der Lizenzgeber“, vervollständigt Strehse unsere Gedanken. „**Das Schwarze Auge** läuft englisch unter dem Titel **The Dark Eye**, aber Lizenzinhaber Fanpro wünscht sich, international erfolgreicher zu werden – mit uns als Computerspiel.“ Wir fragten nach bei der Firma Chromatrix, welche sich um die Betreuung der **DSA**-Videospiellizenzen kümmert. Dort bestätigt Geschäftsführer Stefan Blanck – gleichzeitig leitender Spieldesigner für **Arcania: A Gothic Tale** und einer der Autoren der **Drakensang**-Story – das Gesagte: **Demonicon** werde „viele neue Ansätze bieten und ist sehr international ausgerichtet. Zudem

> „Der Spieler entscheidet über Tausende von Leben.“
>
> Carsten Strehse, Leitender Spieldesigner

DIE SCHÖPFER



Demonicon wird vom Berliner Publisher The Games Company und dessen eigenem Entwicklungsstudio Silver Style Entertainment (**The Fall**, **Goin' Downtown**, **Everlight**) entwickelt. Wir waren einen Tag in Berlin zu Gast und sprachen mit den leitenden Spieldesignern Carsten Strehse (Bild) und Erik Janno.



AUGEN AUF

Der Grafikstil von **Demonicon** erinnert mehr an **Diablo 3** als an **Drakensang** – ein Zeichen für die gesamte Ausrichtung des Spiels.

▲ **DEUTSCHES HOLLYWOOD** | Die Ähnlichkeiten zu Blizzards Titel scheinen offensichtlich, wenn man die Farbgebung von Lichtquellen, Abgründen oder die Bodentexturen betrachtet. Nachahmung? Nein, so lange gäbe es ja noch gar keine Bilder von **Diablo 3**, entgegnen die Entwickler. Der künstlerische Stil sei schon vor fünf Monaten festgelegt worden. Da war **Diablo 3** aber schon längst angekündigt ...

◀ **GOTHIC-DISCO** | **Diablo 3** setzt sehr starke Lichteffekte und Kontraste ein. Fans kritisierten den Stil immer noch als zu comichaft; tatsächlich ist das Spiel bunter als **Demonicon**.

▶ **EICHE RUSTIKAL** | Die meisten Dungeons in **Drakensang** sind verhältnismäßig hell, in Braun- und Ockertönen gehalten. Freundlich, stimmig – aber eben „typisch deutsch".

haben wir sehr schnell gemerkt, dass die Entwickler ‚in Aventurien zu Hause sind.' ... Der internationale Ansatz war aber auch ein Grund, warum wir TGC als Publisher den Zuschlag für das neue Projekt erteilt haben. Neben der Multiplattform-Strategie [...] bedient das erfrischende Gameplay [...] auch die Bedürfnisse der amerikanischen und asiatischen Spieler. Die **DSA**-Community wird also international weiter wachsen und das ist ja auch im Sinne der Fans."

Für **Demonicon** gilt also Hollywood statt Babelsberg: Silver Style und The Games Company tun es Roland Emmerich gleich und denken groß. PC, Xbox 360, Playstation 3. Vierzig Stunden Spielzeit. Fast alle Quests mit drei Lösungswegen. Zwei Enden. Alle Klimazonen (außer Wüste, weil langweilig). Das Team stockt auf, hat binnen Jahren sein Personal verdreifacht – nach dem Abschluss von **Simon the Sorcerer 5** im nächsten Jahr arbeitet die knapp siebzigköpfige Crew ausschließlich an **Demonicon**. International aufgestellt sei die Truppe natürlich – die angegebenen zehn Prozent nicht-deutschen Entwickler erscheinen uns aber überschaubar.

Namenskunde in Fantasy-Rollenspielen, Übung 325: Wenn **Drakensang** Drachen gegen Sie aufmarschieren ließ, scheint ein Dämonenansturm für **Demonicon** plausibel. So ist es auch: Im fünften Spiel mit **DSA**-Lizenz begeben Sie sich in die Schwarzen Lande (siehe Karte auf Seite 43), laut Strehse „das Ghetto Aventuriens". So erklärt sich auch der insgesamt düsterere Stil des Spiels, gegen dessen untote Tatzelwürmer die **Drakensang**-Gegner possierliche Stubentiger sind.

Auf **Drakensang** angesprochen, reagiert Strehse vorsichtig. „Ein super Produkt, das echt Spaß macht. Auch wenn ich einiges anders gemacht hätte." Was, will er zunächst nicht sagen. Später fallen Stichworte: Das Item-System, das nur sehr spärlich mit neuen Gegenständen u}m sich warf. Die konservative, fast brave Inszenierung, den gemächlichen Kampf, die langsame Charakterentwicklung. Aber ist nicht vieles davon durch das Regelwerk vorgegeben? Strehse meint: Nein. **Demonicon** simuliert im Hintergrund ebenfalls ein Pen-and-Paper-Rollenspiel und das Spiel würfelt im Hintergrund der Kämpfe rundenweise, allerdings müsse der Spieler sich damit überhaupt nicht auseinandersetzen. Wer eine Konsole mit sämtlichen Werten anzeigen will – bitte. Auch ein detailliertes Pausen-Management ist vorgesehen, entweder manuell oder mit verschiedenen Einstellungen, etwa nach Ablauf jeder Runde oder sobald der Charakter weniger als ein Zehntel seiner Lebensenergie hat.

„Aber wer einfach nur mit dem Schwert auf den Gegner ein-

Krachledern

Viele Details für die Optik von Charakteren sind von der DSA-Lizenz vorgegeben.

AUGENSCHEINLICH ÄHNLICH

Ein actionorientiertes Rollenspiel mit schwerem Regelwerk im Hintergrund, eine Welt mit Tag-Nacht-Wechseln, aber nicht frei begehbar – wir zeigen, wo **Demonicon** eher ein modernes Action-Rollenspiel wie **Sacred 2** ist und wo es eher an das klassisch gehaltene DSA-Abenteuer **Drakensang** erinnert.

	Sacred 2	Demonicon	Drakensang
Kampfsystem	Flottes Hack&Slay in Reinkultur: Gegner klickt man zu Hunderten ins Nirvana. Neben zahllosen Waffen kommen auch übermächtige Zauber und Spezial-Attacken zum Einsatz, die man zu effektvollen Combos verknüpfen darf.	Die Entwickler versuchen, in einem schnellen, actionbetonten Gameplay das rundenbasierte, komplexe **DSA**-Regelwerk unterzubringen. Weil dabei ein flüssiger Spielablauf im Zweifelsfall Vorrang hat und keine Party vorgesehen ist, deren Handhabung Tüftelei erforderte, gehen wir von einem Hack&Slay-artigen Gameplay aus.	Taktische, jederzeit pausierbare Kämpfe, in denen unsichtbar im Hintergrund gewürfelt wird. Der kluge Einsatz von Talenten und eine ausgewogene Heldengruppe führen zum Sieg, schnelle Reaktionszeiten sind dafür überhaupt nicht gefragt.
Spielwelt	Die klassisch designte Fantasywelt Arcania ist frei und ohne Ladezeiten begehbar. Sie ist so riesig, dass lange Laufwege anfallen und nur per Pferd oder Teleporter abgekürzt werden. In den lebendigen Städten folgen NPCs einem Tag- und Nachtwechsel.	Klassisch: Die Spielwelt ist nicht von Anfang an frei begehbar, sondern in einzelne Karten aufgeteilt. Modern: Nichtspielercharaktere mit eigenem Tagesablauf und ein Tag-Nacht-Zyklus, an dem die Engine schön ihr Beleuchtungssystem demonstrieren kann. Und: Viele verschiedene Klimazonen. Das Pendel schwingt insgesamt in Richtung modernes Rollenspiel, allerdings mit mehr Führung durch das Spiel und weniger Bewegungsfreiheit.	Aventurien erstrahlt in typisch deutschem Design: Fachwerkhäuser und Burgen, Wälder und Wiesen bestimmen den eher realistischen Look. Die Welt ist in Spielabschnitte unterteilt, man bereist sie in grob vorgegebener Abfolge über eine Weltkarte.
Charakterentwicklung	Typische Statuswerte wie Stärke oder Ausdauer werden durch ein interessantes System ergänzt: Jede der sechs Klassen verfügt über jeweils 15 Basistalente (zum Beispiel Zauber). Diese darf man über sechs Ausbaufelder seinem eigenen Stil anpassen.	Hier muss und will sich **Demonicon** eng ans Regelwerk (dann wohl in Version 5) halten, ehe die **DSA**-Fans wütend gen Berlin und den Entwicklern die Ohren lang ziehen. So bietet das Spiel eine Fülle an Rassen, Klassen und fast alle **DSA**-Talente. Wem das zu komplex ist, der greift zu vorgefertigten Archetypen.	Recht nahe an der Pen-and-Paper-Vorlage: In übersichtlichen Charakterbögen finden reichlich Statuswerte, Talente und Eigenschaften Platz. Ein Fest für Zahlenliebhaber, das aber Einsteiger nicht überfordert – sich zu „verskillen" ist fast unmöglich.

dreschen möchte, soll Spaß dabei haben und belohnt werden." Harmoniert das denn zusammen mit einem klassischen, rundenbasierten Party-Rollenspiel, wie es **Das Schwarze Auge** eigentlich ist, wollen wir von Chromatrix wissen. „Ich sehe das Konzept des Spiels von Silver Style keineswegs vorrangig auf Action beschränkt. Es geht vielmehr darum, dass die Kämpfe unterhaltsam umgesetzt werden, eine große Dynamik besitzen und Spaß bereiten, jedoch nicht zum alleinigen Selbstzweck. Das uns vorgestellte Gameplay harmoniert sehr gut mit dem Regelwerk und der Spielwelt. Das Gesamtpaket muss stimmen und davon sind wir überzeugt." Wir noch nicht. Wir können nur abwarten – denn gleichzeitig Non-Stop-Action und eine rundenbasierte Engine im Hintergrund, das scheint schwer miteinander vereinbar.

Demonicon, das sich seit knapp einem halben Jahr in der Entwicklung befindet, hat viele Gemeinsamkeiten mit anderen Rollenspielen. So erinnert der grafische Stil enorm an **Diablo 3** (siehe Kasten auf Seite 43). Strehse verneint die Frage, ob man von Blizzard inspiriert worden sei, sieht die optische Ähnlichkeit aber als Bestätigung des Stils. Gegnerstärken passen sich in einem gewissen Rahmen der Stufe des Spielers an.

Hier zieht Strehse den Vergleich mit dem Rollenspiel, dessen Hardware aus Stift und Papier besteht. „Wenn ich als Meister ein Spiel leite und die Gruppe an einem Punkt ankommt, wo sie schwächer ist als erwartet, habe ich nichts davon, wenn der nächste Gegner euch mit einem Hauch umnietet. Mein Ziel ist es, dass ihr Spaß habt – und in **Demonicon** kümmert sich das Spiel darum." Gleiches gilt, wenn der eigene

Lesen Sie weiter auf Seite 44.

SCHWARZE AUGEN

Endlich auch virtuell: Ein DSA-Spiel mit Mehrspieler-Option! Zwei Spielmodi gaben die Entwickler preis.

Kooperativ lösen Sie mit bis zu sieben weiteren Mitstreitern die Story-Kampagne. Somit wird **Demonicon** doch noch zum Party-Rollenspiel. Ein flexibles Ein- und Ausladen zu jeder beliebigen Zeit wie bei **Sacred 2** ist nicht vorgesehen, stattdessen starten Sie einen komplett neuen Anlauf.
Konfrontativ geht es in den Arenakämpfen zu, wo sich maximal 32 (ja, zweiunddreißig!) Charaktere Feuerbälle und Hellebarden entgegenschleudern. Wir sind gespannt, wie das funktionieren wird.
Plattformübergreifendes Spielen ist nicht geplant. Braucht es auch nicht – das Projekt ist ambitioniert genug.



ACHTUNG, ACHTBEINER | Je nach Region rücken dem Helden unterschiedliche Wesen zu Leibe.



ALLES IM AUGE HABEN

Aventurien: Heimat vieler **DSA**-Geschichten und -Mythen. Wir zeigen, welche Abenteuer Sie bisher zu bestehen hatten – und worauf Sie sich in Demonicon einstellen können.

Für den fünften PC-Titel aus der Fantasy-Welt konzentrieren sich die Entwickler auf ein Gebiet im Osten: die Schwarzen Lande. Dort führen die Entwickler die Erzählung im Jahre 1033 Aventuriens fort. Hier sind nach der Invasion von Borbarad neue Ländereien entstanden. Diese Länder heißen auch Heptarchien und die dort regierenden Fürsten Heptarchen. Diese ehemaligen Untertanen Borbarads sind im Besitz der Splitter der Dämonenkrone, die in der dritten Dämonenschlacht zerstört wurde. Und genau um diese Artefakte dreht sich die Geschichte in **Das Schwarze Auge: Demonicon**.

Überall Orks: Die Nordlandtrilogie
An der Westküste Aventuriens rotten sich die Orks aus dem Orkland zusammen. Ohne die Schicksalsklinge Grimring lässt sich ihr Feldzug nicht aufhalten. Kaum ist diese Bedrohung aus der Welt, winkt eine neue Herausforderung: Im Svellttal muss die Heldengruppe den Salamanderstein wiederfinden und damit das Bündnis zwischen Zwergen und Elfen neu schmieden. Doch auch viele andere Mächte interessieren sich für den Stein. Schließlich scheint alle Gefahr gebannt – doch aus der Hafenstadt Riva dringen Schreckensnachrichten. Orks besetzen eine Mine und auf dem Friedhof scheint es zu spuken ...

Geschichten der Drachenchronik: Drakensang
Ein harmloser Anfang im harmlosen Mittelland: Freund Ardo von Ebertstamm ruft den Helden ins Örtchen Ferdok, weil (mal wieder) mysteriöse Vorfälle der Klärung bedürfen. In Ferdok angekommen, stellt der Held jedoch ein weiteres Mysterium fest: Ardo ist Opfer einer Mordserie geworden – somit wird ein harmloser Ausflug zu einer gefährlichen Detektivgeschichte. Als wäre das nicht genug, kürt die Kirche der Göttin Hesinde den Helden mit der ehrenvollen Aufgabe, die (noch gefährlicheren) Drachenquests zu lösen, um sich vor dem Drachenorakel zu beweisen.

DIE DRITTE DÄMONENSCHLACHT | Zwischen den Trollzacken und der Schwarzen Sichel fand im Jahre 1021 die Schlacht zwischen dem Dämonenmeister Borbarad und den Verbündeten Aventuriens statt. Borbarad unterlag, wurde in eine Parallelwelt verbannt – seither kreist er als Stern am Himmel.

Gefahr von den Schwarzen Landen: Demonicon

1 Das Abenteuer beginnt
Der Held startet in Perricum. Als Findelkind aufgewachsen, weiß er nur wenig über seinen Ziehvater. Er war früher ein Vorbild, doch dieses Bild wankt, als klar wird, dass er vom Baron wegen Mordverdachtes in ein Verlies gesperrt wurde. Er soll einen Anschlag auf die Alchimistenfamilie Lowanger versucht haben. Der Held kennt die Tochter Calandra bereits aus seiner Jugend.
Eine verzwickte Intrige tut sich auf: Ein Magier der Hellsicht, im Dienste des Barons Tassilo von Zynsweiler, ist ebenfalls spurlos verschwunden. Gleichzeitig wird entlarvt, dass der Baron in die Geschäfte des Alchimisten verwickelt war. Die Machenschaften lassen sich nur über den verschwundenen Magier aufspüren. Der Held nimmt dessen Spur auf und begibt sich zu den Trollzacken.

2 Auf zu den Trollzacken
Die Waldläuferin Rynniala Mondsänger, seine ehemalige Mentorin, begleitet den Helden zuweilen. Bei den Trollzacken trifft man auf Oger und Trolle. Erstere scheinen den Magier in Gewahrsam zu haben. Nach seiner Befreiung enthüllt dieser die Hintergründe seines Verschwindens und die Pläne des Barons. Und er vertraut dem Helden eine Vision an, die er erlebt hatte. Eine Vision von einem Mädchen vor einer brennenden Stadt, von einer Magischen Aura .... und einer Krone!

3 Die Schwarzen Lande
Diese Gegend ist zum großen Teil Schauplatz der Abenteuer des Helden. Hier wird das Verschwinden des Vaters verfolgt, der Vision des Magiers nachgegangen und viele Abenteuer und Kämpfe bestritten. Und da wäre noch der verbannte Borbarad, der immer noch einen Einfluss auf die Geschehnisse zu haben scheint.

SCHWARZ SEHEN

TGC setzt auf eine eigene Engine – nach eigenen Angaben, um mehr Freiheit bei der Entwicklung genießen zu können. Der neue Motor wird für alle Plattformen (PC, XBox 360, PS3) gezimmert.

Die eigens geschaffene Software-Grundlage beherrscht gängige Spielereien wie Parallax-Mapping (für dreidimensional scheinende Boden- oder Wandtexturen), Ambient Occlusion (für schnell berechnete Umgebungsschatten) und Geometrie-Instancing (optimiertes Berechnen grundsätzlich ähnlicher Objekte wie Bäume oder Gebäude). **Das Schwarze Auge: Demonicon** wird Direct X 10 beherrschen und für Mehrkernprozessoren optimiert. Pure Zukunftsmusikanten sind die Entwickler allerdings nicht – Direct X 11 oder gar Raytracing stehen nicht auf der Feature-Liste. Das überlässt man doch lieber den **Crysis**-Schöpfern.



FUR-SHADING | Auf den Bildern besonders gut zu erkennen: Realistische Fell- und Haardarstellungen. Das gibt den Personen und Tieren einen realistischen Look.



PHYSIK | Ein Physiksystem wird es in **Demonicon** nur rudimentär geben. Der Entwickler TCG hält nicht viel von Kistenstapelei und Steinschubserei als Gameplay-Feature und setzt auf Havok-Physik-Effekte, die vornehmlich der Optik dienen.

WASSERDARSTELLUNG | Die Optik von Wasser ist oftmals das Aushängeschild einer Grafik-Engine. Bei kleinen Gewässern wird noch mit Displacement-Maps gearbeitet, beim Meer, bei Brandung und Gischt-Effekten kommt ein Direct-X-10-Feature namens Geometrie-Instancing zum Einsatz.

Held überraschend stark dem Gegner entgegentapft – dann dopt die Engine den Feind, damit das Spiel noch Herausforderungen bietet.

Um nicht am **Oblivion**-Syndrom – eine fast führungslose Welt, in der auch wegen ständig mitlevelnder Gegner keine Grenzen, keine Linien erkennbar sind – zu kränkeln, gibt es zum einen Grenzen für diese Anpassung. Eine Ratte wird nach zwanzig Spielstunden bestenfalls dem Käse im Inventar gefährlich. Zum anderen ist die Spielwelt nicht von Anfang frei begehbar, sondern in miteinander verbundene Karten aufgeteilt wie **Drakensang** oder **Neverwinter Nights 2**, das Strehse als Vorbild heranzieht.

Der Spieler kann auch nicht gleich mitten in den sumpfigsten Sumpf mit den untotesten Untoten hinabsteigen – Story und Quests führen den Spieler und seinen Helden allmählich. Nur ein Held? Richtig, im Gegensatz zu allen bisherigen **DSA**-Spielen ist **Demonicon** nicht Party-basierend. Zwar trifft der Protagonist auf seiner Odyssee viele Begleiter, diese verfolgen jedoch alle eine eigene Agenda, ihre Charakterwerte und Aktionen lassen sich nicht beeinflussen, lediglich eine Taktik-Einstellung wie bei **The Fall** ist vorgesehen.

Dass sich das Team für ein Solo-Abenteuer entschieden hat, begründet Strehse mit der größeren Identifikation mit dem Hauptcharakter, die dadurch möglich wird. Um diese zu erreichen, bieten sich auch bei der Charaktergestaltung zahlreiche Möglichkeiten – inklusive Narben und Tätowierungen. Es ist selbstverständlich, dass Tulamiden, Halbelfen, Elfen, Zwerge und Menschen als Rasse und alles vom Streuner bis zum Krieger als Profession wählbar ist, mit sämtlichen Ausprägungen. Wem das zu viel ist, der greift einfach zu vorgefertigten Archetypen – grob vergleichbar mit **Drakensang**, wo der Charaktermodus auch verschiedene Komplexitätsstufen aufwies. Diese Wahl überträgt sich optisch aufs Spiel, wo nicht nur die Heldenstatur genau abgebildet wird, sondern der Streuner eben auch einen anderen Weg in ein Gebäude wählt (Schloss am Hintereingang knacken) als der Krieger (Wache am Vordergang „knacken").

Nach ein paar Einstiegsquests sollen alle weiteren Aufträge drei Lösungen bieten. Manche hängen von der Klasse ab, manche von Entscheidungen, die der Spieler trifft. Die Wahl ist dabei nicht zwischen gut und böse, sondern führt zur Frage, ob der Zweck die Mittel rechtfertigt. Das erinnert in Teilen an **The Witcher**, auch an **The Dark Knight** – Strehse nennt die Comic-Verfilmung **Sin City** als Beispiel. Intensiv, erwachsen, düster soll die Story sein. Das Spiel setzt ein, als der Adoptivvater des kaum erwachsenen Helden in den Kerker des Barons geworfen wird, für den er eigentlich Mord- und Boten-Aufträge erledigt. Ihm wird vorgeworfen, auf den Alchemisten Altus Lowanger und dessen Tochter einen Mordanschlag verübt zu haben.

Warum sollte er das getan haben? Wieso siecht der Baron all-

SCHWARZE ZEIT

Das Schwarze Auge blickt auf rund 25 Jahre Fantasy-Abenteuer zurück. Wir haben uns die Geschichte – nicht nur auf dem PC – angeschaut.

1971: Gary Gygax und Dave Arneson entwickeln das erste Pen-and-Paper-Rollenspiel: **Dungeons & Dragons**. Die Lust daran, mit Freunden Abenteuer zu erleben, greift weltweit um sich.

1984: Nachdem der Kauf der **Dungeons & Dragons**-Lizenz an hohen Kosten scheitert, gibt der Knaur-Verlag ein deutsches Fantasy-Rollenspiel in Auftrag. **Das Schwarze Auge** wird auf der Spielwarenmesse in Nürnberg vorgestellt. Erfinder und Gestalter: Ulrich Kiesow.

1985: **DSA** wird deutschlandweit bekannt und populär. Es entstehen Bücher, Zusatz-Boxen und sogar eine regelmäßig erscheinende Zeitung – **Der Aventurische Bote** – zu **DSA**.

1992: **Schicksalsklinge**, das erste **DSA**-PC-Spiel, erscheint. Entwicklerlegende Guido Henkel hält sich streng ans Regelwerk.

▲ **KEIN DURCHBLICK** | 40 verschiedene Monsterarten gibt es in **Demonicon**, mit allen Variationen bietet das Bestiarium 200 Exemplare feil. Unterschiedliche Gegner haben natürlich unterschiedliche Sichtfelder – eine Säule durchblickt aber kein Feuerwesen Aventuriens.

▶ **KEIN DURCHGANG** | Ob Sie sich für den direkten, konfrontativen Weg in eine Höhle entscheiden, liegt in Ihrer Hand. Vielleicht gibt es ja andere Möglichkeiten – ein geheimer Eingang oder gar ein Rätsel wie „Sprich, Freund, und tritt herein."

MEHR SCHWARZ

Ihr Inventar freut sich: Bald kommen noch mehr DSA-Spiele!

So erscheint noch 2008 (Stand: 11. Dezember) eine Neuauflage der **Nordlandtrilogie**, mit der Sie die klassischen Abenteuer (siehe Seite 45) unter Windows XP und Vista erleben können. Eine Testversion traf bis Redaktionsschluss nicht ein.
Außerdem erscheint es sehr wahrscheinlich, dass Dtp und Radon Labs nach dem großen Erfolg von **Drakensang** einen zweiten Teil in Angriff nehmen werden. Und als wäre das nicht genug, gibt es angeblich auch Pläne für ein ganz, ganz anderes Spiel im DSA-Universum ...

ERSTEINDRUCK

Patrick Neef



Puh. Die Entwickler haben sich für **Demonicon** eine Menge vorgenommen. Eine eigene Grafik-Engine, eine Fantasy-Lizenz, die heilig ist wie der Gral, und **Diablo 3** auf der Neben- respektive der Überholspur. Andererseits gefallen mir die ersten Screenshots sehr gut. Und mit welcher Begeisterung TGC das Projekt angeht, das stimmt mich dann doch wieder optimistisch.

mählich dahin? Was passierte mit dem Magier, der für ihn Hilfe holen sollte und der vom Erdboden verschluckt scheint? Und was ist dran an den Gerüchten über die Lowangers, welche vor einiger Zeit in den verbotenen Tagen vermummte Gestalten empfingen, die kurz darauf schwer bepackt in die Schwarzen Lande zogen? Was hat es mit einer Vision auf sich, die die Tochter mit einer siebenzackigen Krone vor dem brennenden Garetien sieht, jenem Dämonen-Artefakt, dessen sieben Einzelteile von den Heptarchen bewacht werden?

Diesen Fragen geht der Spieler nach. Um die Glaubwürdigkeit der Spielwelt zu erhöhen, verstreicht im Aventurien **Demonicons** tatsächlich Zeit, halten Tag und Nacht Einzug, gehen Nichtspielercharaktere einem beständigen Rhythmus nach. Hier verstehen die Entwickler unter „NPCs mit eigenem Tagesablauf" nicht nur „Die gehen halt nachts schlafen und stehen tagsüber in der Gegend herum", vielmehr wollen sie auch wirkliche Arbeits-, Pausen- und Freizeitphasen einführen. Damit Sie nicht entnervt das „Tut uns leid, gerade geschlossen"-Schild Ihres Lieblingshändlers stundenlang anstarren, ruht Ihr Charakter im Bedarfsfall einfach, bis wieder Tag und das Geschäft offen ist. Doch auch Ihr Charakter kann es sich gemütlich machen, ein Eigenheim erwerben, heiraten und eine Familie gründen. Spielerisch kaum relevant sind etwa die Achievements, die Sie für Ihre Wohnungseinrichtung sammeln können oder die unterschiedlichen Charaktere Ihrer Frau. Vernachlässigen Sie eine emanzipierte Hausherrin, geht diese auch schon einmal fremd.

Nach etwa fünfzehn Stunden sind die vergleichsweise einladenden Startgebiete Vergangenheit und **Demonicon** macht seinem Name alle Ehre, um entsprechend unheilschwangere Oger, Trolle und Untote auf den Spieler zu jagen. Um gegen diese Bestand zu haben, findet der Spieler in **Demonicon** alle Waffenarten des **DSA**-Regelwerks oder hat ein Arsenal an Zaubersprüchen parat. Tom Bombadil setzte sich anders zur Wehr: „Fing ihn niemals niemand ein, denn er ist der Meister, seine Lieder haben Macht über böse Geister." Wie, Sie kennen Tom Bombadil nicht? ❑

ERSTEINDRUCK

Christan Burtchen



Am Ende des Entwicklerbesuchs hatte ich mehr Fragezeichen über dem Kopf als ein handelsüblicher **World of Warcraft**-Questgeber. Besonders die scheinbare Unvereinbarkeit von Regelwerk und Gameplay-Ausrichtung hinterlässt Zweifel. Mein schwarz(umrandet)es Auge richtet sich gespannt nach Berlin. Die Geschichte hat mich überzeugt – jetzt muss nur noch der „Rest" folgen.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Silver Style**
ANBIETER: **The Games Company**
TERMIN: **2010**

1994: In **Sternenschweif** versöhnen Sie Zwerge und Elfen. Wie zuvor ist die Welt in Blöcke und Kämpfe in Runden geteilt.
1996: Das umstrittene **Schatten über Riva** beendet die auch als **Nordlandtrilogie** bekannte Sammlung der drei Spiele und beinhaltet erstmals eine dreidimensionale Außenwelt in 3D. Gleichzeitig läutet das Spiel eine lange Durststrecke auf dem PC ein.
1998: Die Tabletop-Umsetzung von **Das Schwarze Auge** wird entwickelt. Damit gelangen die aventurischen Schlachten inklusive Zinnfiguren und Karten auf den heimischen Spieltisch.
2001: Das vierte, derzeit gültige Regelwerk erscheint.
2008: Zwölf Jahre nach der **Nordlandtrilogie** kommt mit **Drakensang** ein neues **DSA**-Spiel. Entwickelt von Radon Labs ist es inhaltlich unabhängig von der **Nordlandtrilogie** und versucht, Einsteiger und Fans gleichermaßen zufriedenzustellen. Das Resultat: ein gemächliches Rollenspiel mit netter Grafik und viel Spieltiefe.



ANFÄNGER-DUNGEON | In einer Mission sehen Sie dieses Gemäuer – sofern Ihr Hauptheld ein Elf ist.

GUT GERÜSTET | Schon seit rund fünf Jahren arbeitet Bioware an seiner neuen Fantasy-Spielwelt.

NEBENWIRKUNG | Manche Zauber der Blitz-Gattung regenerieren Lebensenergie und Mana.

Dragon Age: Origins

Von: Heinrich Lenhardt

Biowares Party-Comeback knüpft an alte Tugenden an – und bietet dabei viel Neues.

IM ÜBERBLICK

- **Spielwelt reagiert auf Herkunft und Entscheidungen des Helden**
- **Taktische Kämpfe mit Vierer-Party**
- **Entwickler-Tools für jedermann**

Er wird viel beschworen, der Geist von **Baldur's Gate**. Kein Wunder, beim Anspielen von Biowares neuestem Rollenspiel-Epos **Dragon Age: Origins** sind Familienähnlichkeiten zum geliebten Klassiker schwer von der Hand zu weisen. „Wir haben auf unsere Fans gehört", erklärt Executive Producer Dan Tudge die Rückbesinnung.

In schicker „Über die Schulter"-nah-dran-Ansicht erforschen wir in einer frühen Mission der Elfen-Herkunftsstory eine geheimnisvolle Höhle, bewundern stilvoll zerbröckelnde Gemäuer, gruselige Spinnweben und bläuliche Ausleuchtung. Doch als unsere Helden in eine Falle tappen und damit die Aufmerksamkeit zweier Skelette erregen, wird angesichts der beginnenden Kampfhandlung erst einmal auf die Leertaste gedroschen. Das Geschehen in der edlen 3D-Kulisse friert damit ein; per Mausrädchen zoomen wir ganz weit heraus, um das Schlachtfeld zu überblicken. Jedem Party-Mitglied gibt man in Ruhe Kommandos, erst erneute Tastenbetätigung löst die Handbremse beim Spielablauf.

Rund ein Jahrzehnt ist es her, da waren PC-Rollenspiele ein Mauerblümchen-Genre, wegen Muffelgrafik und Rumpelbedienung vom Aussterben bedroht. Doch dann erschienen zwei Spiele-Meilensteine, welche die Sparte an zwei Fronten neu vitalisierten. Der straffe Action-Flirt **Diablo** irritierte manchen Puristen, machte aber neue Bevölkerungsschichten mit den Freuden von Charakter-Levels und Item-Upgrades vertraut. Für die Denker und Planer gab's dann Ende 1998 **Baldur's Gate**. Ein bis dato unbekanntes kanadisches Entwicklerteam namens Bioware kreuzte hier das D&D-Regelwerk und dessen taktische Gruppenkämpfe mit (pausierbarem) Echtzeitspielablauf, moderner Maussteuerung und einer spannenden Story.

Das Genre blühte auf und Bioware kam groß raus, machte Nachfolger und neue Projekte, arbeitete mit der Star-Wars-Lizenz und entwickelte seine jüngeren Titel wie **Jade Empire** oder **Mass Effect** primär für Konsolen. **Dragon Age: Origins** ist nicht nur der Startschuss für eine neue Fantasy-Welt, welche sich die Bioware-Schreiber ausgedacht haben. Es ist auch endlich wieder eine „richtige" PC-Entwicklung mit einer Menüsteuerung, die nicht durch eine Konsolen-Ausgangsbasis vorbelastet ist.



◀ **SEHENSWÜRDIGKEITEN** | Jenseits der Hauptstory wollen viele Schauplätze in Ferelden bei optionalen Nebenmissionen entdeckt werden.

▼ **TAKTISCHER BLICKWINKEL** | In Kampfszenen zoomt man heraus, um mit der nötigen Übersicht Kampfmanöver der vier Charaktere zu bestimmen.

PFUI, SPINNE | Dramatische Nahaufnahme vom Umgang mit garstigem Ungeziefer.

CHARAKTERENTWICKLUNG

3 Völker stehen für den Haupthelden zur Wahl: Mensch, Elf, Zwerg.

3 Klassen sind zu Beginn verfügbar: Krieger, Schurke, Magier. Nach einigen Stufenaufstiegen können weiterführende Spezialklassen gewählt werden. Zum Beispiel hat der Schurke die Wahl zwischen Barde, Meuchelmörder, Waldläufer und Duellant.

6 Attribute dürfen Sie bei jedem Levelaufstieg mit Zusatzpunkten ausbauen: Stärke, Geschicklichkeit, Willenskraft, Magie, Gerissenheit, Konstitution.

8 Skills lassen sich in verschiedenen Stufen ausbauen (sofern gewisse Attributsanforderungen erfüllt werden), zum Beispiel Stealing (Diebstahl), oder Combat Training (Kampftraining).

4 Talent-Fachgebiete hat jede Klasse. Hier schalten Sie allmählich immer mehr Fähigkeiten frei (oft mit bestimmten Skill-Anforderungen verbunden). Beispiel für Magier: „Primal" enthält Elementzauber (Feuer, Eis und Blitz). „Creation" bietet Heilungen und Stärkungszauber (Buffs). Bei „Spirit" lernt der Magier verschiedene Glyphen, die sich ähnlich wie Fallen einsetzen lassen. In „Entropy" erwarten ihn Zauber, welche Gegner schwächen und behindern.

Die Party-Planung ist die halbe Motivations-Miete. Die Zusammenstellung der Truppe verspricht mehr Raffinesse und Spannung denn je. Maximal vier Spielfiguren können Sie gleichzeitig unter Ihrer Fuchtel haben. Wer neben dem Zentralhelden mit in die nächste Mission darf, ist ebenso eine Entscheidung des Spielers wie die Entwicklung des Personals. Gutmenschen beschweren sich, wenn sie Böses tun (und können bei andauernder Beriebsklima-Verschlechterung dauerhaft die Koffer packen). Stimmt dagegen die Chemie, sind sogar romantische Techtelmechtel möglich.

Der Blick unter die „Zaubersprüche und Talente"-Menü-Haube verheißt reichlich Tiefgang. So verzweigen die drei Basis-Klassen (Schurke, Krieger, Magier) im Spielverlauf in immer mehr Spezialisierungen. Der Anfangsmagier kann sich zum Beispiel in Richtung Heiler, Elementarzauberer oder Gestaltwandler fortbilden; aus Schurken werden heimtückische Meuchelmörder oder eher gruppendienliche Barden.

Jede Klasse in **Dragon Age: Origins** hat ihre eigenen Talent-Gebiete, in welche Sie bei Level-Aufstieg Punkte stecken und so neue Fähigkeiten lernen können. Krieger beginnen zum Beispiel mit den Fächern „Waffe + Schild", „Zweihänder-Waffen", „Zwei Waffen gleichzeitig" und „Bogen". In diesen vier Bereichen kommen schon insgesamt 56 Fähigkeiten zusammen. Weitere Fachgebiete werden durch Klassenspezialisierungen freigeschaltet. So kann der Krieger mit dem Leistungskurs „Champion" verschiedene Kriegsschreie dazulernen oder als „Templar" auf Paladin-ähnlichen Pfaden wandeln. Bestimmte Zauber und Buffs lassen sich kombinieren, um zusätzliche Nebenwirkungen zu erzeugen. Verbreiten zwei Charaktere bestimmte Auren gleichzeitig, kann ein dritter Effekt dabei herausspringen. Das Paradebeispiel für eine Spell-Kombo: Schmiere per Falle oder Magie auf dem guten Teppichboden verbreiten und dann mit einem Feuerzauber entzünden. Löschen lässt sich die Flammenbrunst wiederum mit einem Eis-Spruch. „Einige dieser Kombos werden im Handbuch dokumentiert sein, andere muss man durch Experimentieren selber entdecken", verrät Dan Tudge.

Ein Fest für Tüftler ist die „Programmierbarkeit" des Helden-Verhaltens. Im Menüpunkt „Taktik" können Sie viel genauer als einst bei **Baldur's Gate** festlegen, wann sich welcher Charakter wie zu verhalten hat. Wahlweise simpel (Klick auf Verhaltensmuster wie „vorsichtig" oder „aggressiv") oder diffizil. So lässt sich genau einstellen, dass bei Erreichen spezifischer Werte (zum Beispiel „Lebensenergie auf 20 %") bestimmte Fähigkeiten aktiviert, Tränke geschluckt oder Kameraden geheilt werden.

Sie können auch der Verhaltensmuster-Vorprogrammierung vertrauen, die beim Antesten vielversprechende KI-Resultate lieferte. So setzte die Magierin in unserer Party automatisch einen Eis-Zauber ein, um anstürmende Gegner zu verlangsamen. Sie verbitten sich solche Eigeninitiative und wollen jeden Kampf komplett mikromanagen? Kein Problem, die

INTERVIEW MIT **DAN TUDGE**

„Ein Baldur's-Gate-Spielerlebnis der nächsten Generation."

PC Games: Bioware kehrt zu seinen PC-Rollenspiel-Wurzeln zurück – wieso hat das so lange gedauert?
Tudge: „Wir haben uns vor einigen Jahren bewusst dafür entschieden, unsere eigene Spielwelt mit unseren eigenen Regeln zu machen. Viel Zeit wurde anfangs dafür aufgebracht, diese Welt und ihre Geschichte zu entwerfen.


Dan Tudge ist Executive Producer bei Bioware

Ab 2004 ging die Produktion von **Dragon Age: Origins** so richtig los."
PC Games: Welche Vorteile bringt euch der Verzicht auf die D&D-Lizenz?"
Tudge: „Wir haben viele D&D-Fans bei Bioware und sind von diesem Regelwerk beeinflusst worden. Aber das wurde halt ursprünglich für Pen&Paper-Rollenspiele erfunden. Wir wollten uns davon befreien und Regeln erstellen, die speziell auf ein PC-Spiel zugeschnitten sind. Zudem haben wir so die Freiheit, ein erwachseneres Spiel zu machen, als es bei einem D&D-Abenteuer der Fall gewesen wäre."
PC Games: Warum mehr Monsterblut und deftige Kampfszenen?
Tudge: „Wir hatten durch Feedback aus unserer Community den Eindruck, dass es durch die Welle an **Der Herr der Ringe**-Filmen zu so etwas wie einer Übermüdung gekommen ist, was diese Art von High Fantasy betrifft. Die Leute wollen eine andere Art von Fantasy, die düsterer und grimmiger ist."
PC Games: Ist **Origins** der Auftakt einer ganzen Reihe von **Dragon Age**-Spielen?
Tudge: „Ferelden, der Schauplatz von **Origins**, ist wirklich nur ein kleiner Teil der Gesamtspielwelt. Es wurden viele verschiedene weitere Gebiete entworfen, die noch darauf warten, von den Spielern erforscht zu werden. Da kann es sowohl innerhalb als auch außerhalb des Rollenspiel-Genres weitergehen. Derzeit konzentrieren wir uns auf das klassische RPG-Erlebnis."
PC Games: Auf Mehrspieler-Optionen verzichtet **Origins** ganz.
Tudge: „Es ist halt ein sehr einnehmendes Erlebnis, nur für dich. Du erlebst ein Einzelspieler-Abenteuer mit einer tollen Story und kannst dich so richtig schön in der Spielwelt verlieren, so lange du willst. Unsere Online-Pläne konzentrieren sich auf Zusatz-Content zum Downloaden. Wir werden selbst einiges anbieten, aber es wird für die User auch möglich sein, mit unserem Toolset eigene Inhalte zu machen und diese einfach mit anderen Spielern zu teilen."
PC Games: Wie umfangreich wird **Origins** ausfallen?
Tudge: „Genau können wir es noch nicht sagen. Aber von Anfang an wollten wir eine Art **Baldur's Gate**-Erlebnis der nächsten Generation machen – und das bedeutet, dass es mit Sicherheit kein kurzes Spiel wird."


ALLES ANDERS | Die Wahl von Volk und Klasse prägt den Werdegang Ihres Haupthelden. Dieses Studienzimmer gehört zum Magier-Lebenslauf.


BEFEHLSEMPFÄNGER | Sie können jedes Party-Mitglied mikromanagen sowie die Verhaltensmuster der künstlichen Intelligenz editieren.

künstliche Intelligenz des Party-Personals lässt sich auch deaktivieren.

Fast schon selbstverständlich bei einem Bioware-Rollenspiel: epische Story, schillernde Charaktere, erstklassige Dialoge. In dieser Hinsicht dürfte **Dragon Age: Origins** nicht enttäuschen. Das schon sehr imposante Inszenierungssystem von **Mass Effect** wurde nochmals aufgewertet, um solche Szenen noch abwechslungsreicher einzufangen, mit Schnitten und Kamerawechseln wie bei einem Top-Film. Die Charaktere stehen bei Dialogen nicht nur in der Gegend herum, sondern plaudern auch mal im Gehen weiter. Detaillierte Mimik und durchgehende Sprachausgabe (komplett deutsche Synchronisation ist in Arbeit) dürfen da nicht fehlen. Im Multiple-Choice-Verfahren dürfen Sie meist zwischen mehreren Antworten wählen. Die Auswahl an Gesprächsoptionen hängt von Faktoren wie Volk und Klasse Ihres Helden sowie statistischen Werten ab. „Cunning" („Gerissenheit") ist nicht nur für Schurken-Talente ein wichtiges Attribut, sondern erhöht auch Ihre Chance, Gesprächspartner zu überreden oder zu bluffen.

Gut oder böse darf man sein, aber es gibt für die Gesinnung keine extra Anzeige mehr wie beispielsweise in **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Beim Gespräch mit einem Gefangenen in Ostagar können wir kurzen Prozess machen, ihn heimtückisch ermorden und so einen Schlüssel für eine Schatzkiste erbeuten. Oder man gibt sich barmherzig und überredet den Wächter dazu, seinem Gefangenen etwas Ordentliches zu essen zu geben. „Gut" zu sein hat hier auf den ersten Blick eher Nachteile. Im weiteren Spielverlauf sollen Entscheidungen dieser Art aber weitreichende Folgen haben.

Bei der Bekämpfung von Darkspawns, Untoten und anderem Monsterzeug geht es deutlich deftiger als in **Baldur's Gate**-Zeiten zur Sache. Die Spielwelt Ferelden wird in die „Dark Fantasy"-Schublade sortiert. Weniger Glanz und Gloria, dafür alles eine Schippe düsterer und grimmiger. Dazu passt die grafische Spielerei der dynamischen Heldenverdreckung: Im Kampfverlauf bekommen die Charaktere immer mehr Blutspritzer ab (Frontkämpfer sind üble Schmuddelkinder, Fernkämpfer behalten eine relativ weiße Weste). Noch ein Grund mehr, öfter mal die Ausrüstung zu wechseln. Oder sich im Lager das Gesicht zu waschen.

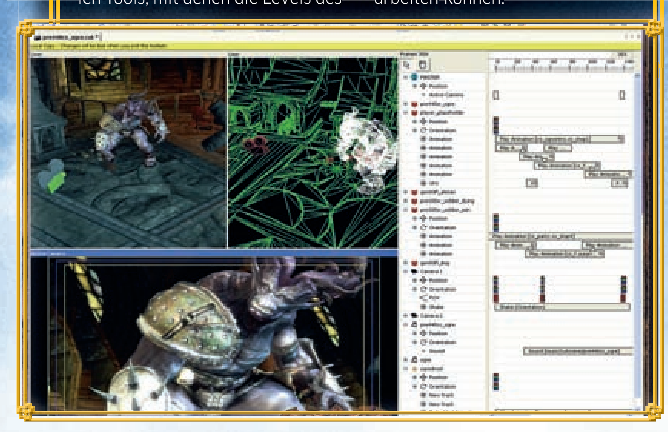
Der Untertitel „Origins" (Ursprünge) deutet nicht nur an, dass dieses Spiel der Auftakt für eine ganze Serie sein soll. Die Wahl von Volk, Klasse und Geschlecht Ihres Hauptcharakters wirken sich darauf aus, welche „Origin Stories" genannten Herkunftsmissionen Sie erleben.

Der rote Faden bleibt der gleiche: Die Grey Warden sind eine Art Wächter-Orden, der sich dem Kampf gegen die schaurigen Darkspawn-Truppen verschrieben

MODS & MORE

Dragon Age: Origins ist nur der Anfang. Bioware plant bereits Download-Erweiterungen für sein neues Rollenspiel.

Ähnlich wie bei **The Elder Scrolls: Oblivion** sind auch „Plug-ins" möglich, also neue Inhalte für die bestehende Spielwelt. Für eine Extraportion Content soll zudem die Spieler-Szene sorgen. Die originalen Tools, mit denen die Levels des Programms designt werden, will Bioware der Community kostenlos zur Verfügung stellen. Besonderen Wert legt man darauf, dass es leicht fällt, Eigenkreationen mit dem Rest der Spielerschar zu teilen. Einzelne Komponenten wie zum Beispiel ein Satz Rüstungs-Grafiken oder eine Level-Map sind leicht austauschbar, damit verschiedene User an einem Projekt arbeiten können.





UNGEBETENE BESUCHER | Der Wächterbund der Grey Warden stellt sich dem Vormarsch der Darkspawn-Truppen entgegen.

hat. Sie werden von Grey Warden Duncan als Nachwuchstalent „entdeckt" und unter dessen Fittiche genommen. Aber in welchem Zusammenhang man Duncan erstmals trifft, ergibt sich je nach Ihrer Herkunft durch eine ganz andere Mission.

Müßig zu erwähnen, dass es verschiedene Schlussvarianten gibt, um den Anreiz für wiederholte Heldentaten zu erhöhen. Und nicht nur das: „Du siehst beim ersten Durchspielen nur etwa 8 bis 15 % aller Dialoge und Storydetails. Der Rest wird abhängig von Geschlecht, Rasse, Klasse, Quest-Status und deiner bisherigen Entscheidungen im Spiel weggefiltert", verspricht Dan Tudge. ❑

ERSTEINDRUCK

Heinrich Lenhardt



Ich bin erleichtert: Endlich kehrt Bioware mit einer „richtigen" PC-Entwicklung zu taktischen Party-Kämpfen à la Baldur's Gate zurück. Taufrisch sind Spielwelt, Engine und die Struktur der Charakterentwicklung mit spannenden Spezialklassen. Die Story wirkt packend, die Dialoge sind toll inszeniert.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Frühjahr 2009**

Rollenspiele 2009



Von: PC-Games-Redaktion

Online-Rollenspielen gehört die Zukunft? Von wegen! 2009 wird das Jahr epischer Solo-Abenteuer.

WAS IST WAS?

Wir schätzen die Spiele anhand von vier Kategorien ein – jede steht für ein typisches, aus Rollenspielen bekanntes Attribut.

INTELLIGENZ
Tiefgang, Komplexität, Anspruch und Spielwelt – wie sieht der Spielablauf aus, womit will das Projekt den Rollenspieler im nächsten Jahr ködern?

CHARISMA
Atmosphäre, Technik, Design – mit welchen audiovisuellen Mitteln will sich das Spiel gegen die starke Konkurrenz durchsetzen?

HERKUNFT
Simpel: Welches Studio entwickelt das Spiel?

AUSDAUER
Wird man sich auch noch in vielen Jahren daran erinnern, hat es vielleicht sogar das Zeug zum Klassiker des Schlages **Baldur's Gate**? Unter „Ausdauer" geben wir eine Einschätzung.

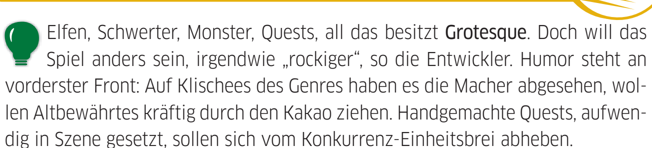
Es ist, als würde sich beständig ein Rad drehen, das Jahr für Jahr über das Schicksal von Genres entscheidet. Mal haben wir beim Studieren der Veröffentlichungstermine den Eindruck, dass demnächst nur Shooter erscheinen und wir sicherheitshalber zehn Kilogramm Mauspads bestellen sollten. Mal bläst jedes nur vorstellbare Imperium in einem Echtzeitstrategiespiel zum Angriff und wir legen Standleitungen zur Telefonseelsorge, weil die Wegfindungsroutine offensichtlich wieder aus einem Museum für Technik geklaut wurde. Mal erscheinen genügend Flugsimulationen, um ... nein, Moment, das passiert eigentlich nicht.

2009 jedenfalls wird, orakeln wir, das Jahr des Rollenspiels mit starkem Fantasy-Einschlag. Wir haben daher für Sie zusammengestellt, auf welche zehn Titel Sie sich am meisten freuen dürfen – mittels des rollenspieltypischen Charakterblattes.

Bitte beachten Sie: Das Spiel zur **Das Schwarze Auge**-Lizenz von TGC (Titelstory ab Seite 42) taucht nicht in dieser Liste auf, weil wir bei Redaktionsschluss nicht von einer Veröffentlichung im Jahr 2009 ausgehen.

Grotesque: Heroes Haunted — 10

Publisher: Nicht bekannt | Entwickler: Silent Dreams | Termin: In weiter Ferne



Elfen, Schwerter, Monster, Quests, all das besitzt **Grotesque**. Doch will das Spiel anders sein, irgendwie „rockiger", so die Entwickler. Humor steht an vorderster Front: Auf Klischees des Genres haben es die Macher abgesehen, wollen Altbewährtes kräftig durch den Kakao ziehen. Handgemachte Quests, aufwendig in Szene gesetzt, sollen sich vom Konkurrenz-Einheitsbrei abheben.

Die bisher veröffentlichten Bilder erinnern an **Oblivion**, gekreuzt mit dem deutschen **Gothic 3**. Kein Wunder, schließlich sitzt ein ehemaliger **Gothic**-Mann mit am Rollenspielruder. Carsten Edenfeld soll bei **Grotesque** für Qualität bürgen. In Bewegung hat das Spiel bisher noch niemand gesehen.

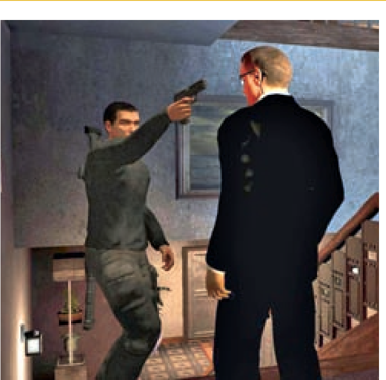
Ein unbeschriebenes Blatt sind sie, die Macher von **Grotesque**. Einzig ein paar Auftragsarbeiten (etwa für **Sacred 2**) finden sich im Portfolio der Mülheimer Firma. Dem kleinen Team steht eine Mammutaufgabe bevor: Der deutsche Rollenspielmarkt ist ein (selbst verschuldetes) Minenfeld, Bugs werden von Fans kaum noch verziehen.

Schwierig, hier Prognosen zu wagen: Der Humor könnte neuen Schwung ins Genre spülen oder – falls übertrieben – zum Fremdschämen bewegen. Hoffnungsschimmer: Als Vorbild nennen die Entwickler **Monkey Island**.

Robert Horn wartet's mal ab: Lustig soll´s also werden? Schön, ich lache ja gerne, Rollenspiele mag ich auch. Da bisher aber noch nicht viel bekannt ist, bin ich mit Prognosen vorsichtig.

Alpha Protocol — 9

Publisher: Sega | Entwickler: Obsidian Entertainment | Termin: 2009



Ein Haufen Rollenspiel-Elemente stecken in **Alpha Protocol**: Den Helden dürfen Sie nach Belieben ausstatten, ein Save House dient als Rückzugspunkt, Dialoge führen zu verschiedenen Lösungswegen, die wiederum Konsequenzen nach sich ziehen. Ach, Liebschaften wie in **Mass Effect** wird es auch geben. Ja, genau. Wir reden von Sex. Und diesmal nicht mit grünhäutigen Aliens.

Das Rollenspiel wird von der **Unreal**-Engine 3 befeuert. Das erscheint zeitgemäß, auf den bisherigen Screenshots wirkt die Welt jedoch ziemlich mager. Aber das Spiel befindet sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium, also keine Angst.

Zwei Titel sagen eigentlich schon alles: **Knights of the Old Republic 2** und **Neverwinter Nights 2** gehen auf das Konto von Obisidan Entertainment. Die Titel waren gut, sehr gut sogar. Hoffen wir das Gleiche für **Alpha Protocol**.

Wenn Entwickler Obisidan dahinter steckt, vermuten wir eigentlich nur Gutes. Dass **Alpha Protocol** aber jenseits jeglicher Rollenspiel-Klischees in einer modernen Welt spielt, könnte Genre-Fans abschrecken. Ganz ohne Orks, Magie oder hochnäsige Elfen dreht sich der Titel um Spionage, Waffenschieber, Verrat und große Verschwörungen. Mutig, hier ein Rollenspiel anzusiedeln.



Robert Horn sieht schwarz: Die Ideen, die in **Alpha Protocol** stecken, hören sich wirklich klasse an. Ich fürchte nur, das Agenten-Setting wird da draußen kaum Freunde finden.

Fable 2

Publisher: Microsoft | Entwickler: Lionhead Studios | Termin: nicht bekannt

8



Gut oder böse, wie möchten Sie sein? Die Frage bestimmte schon den Spielverlauf des Vorgängers und steht auch in **Fable 2** wieder im Mittelpunkt. Lionheads Rollenspiel bietet neben der entscheidenden Charakterfrage aber einiges mehr: Sie dürfen sich aktiv ins Wirtschaftsgeschehen einbringen und Berufe erlernen, sich eine Frau suchen und eine Familie gründen oder Nebenquest um Nebenquest lösen. Lassen Sie sich auf all die Möglichkeiten ein, beschäftigt **Fable 2** locker 30 Stunden oder mehr. Das im Vorgänger kritisierte Kampfsystem hat Lionhead überarbeitet, der Schwierigkeitsgrad fällt jedoch (in der Xbox-360-Version) nach wie vor zu niedrig aus. Aber hey, sterben wird Ihr Held sowieso nicht, denn Peter Molyneux' Entwickler hat bewusst auf den virtuellen Tod verzichtet …

Albion, die Spielwelt der **Fable**-Reihe, fällt im zweiten Teil weniger märchenhaft aus als zuvor. Lionhead setzt auf einen erwachseneren, düstereren Look. Zudem zeichnen die Entwickler hübsche Charaktere und setzen Licht- und Schatteneffekte gekonnt ein, um ein atmosphärisch stimmiges Gesamtbild zu schaffen.

Lionhead kennt man für Titel wie **Black & White**, **The Movies** oder **Fable: The Lost Chapters**. Dass die Jungs ihr Handwerk verstehen, haben sie also schon gezeigt, wobei ihr Rollenspiel bei den Kritikern am schlechtesten wegkam.

Bislang steht eine offizielle Ankündigung der PC-Fassung aus. Wir gehen aber stark davon aus, dass **Fable 2** genau wie sein Vorgänger früher oder später den Weg auf die sperrige Rechenkiste schafft. Die Xbox-360-Version, die Ende Oktober erschien, verkauft sich momentan gut, aber nicht überragend. Deshalb glauben wir nicht, dass **Fable 2** zum Klassiker avanciert, das Zeug zum sehr guten Rollenspiel hat es aber allemal.

Sebastian Weber ist skeptisch: Fable: The Lost Chapters hat mich damals schnell gelangweilt, da mich Story und Charaktere nicht fesselten. Ich hoffe, **Fable 2** bekommt das besser hin.

Venetica

Publisher: DTP | Entwickler: Deck 13 | Termin: 2009

7



Hauptdarstellerin Scarlett ist die Tochter des Todes und muss das Gleichgewicht zwischen Leben und Sterben wiederherstellen. Daher stehen ihr im Kampf nicht nur einige Waffen, sondern auch tödliche Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Beispielsweise erschreckt sie Feinde, indem sie Trugbilder von deren verblichenen Ahnen erzeugt. Klingt gut, ebenso die Trefferzonen an Gegnern und unterschiedlichen Waffen – doch in der Praxis ist das **Venetica**-Kampfsystem ein sehr gemächliches Klicken im regelmäßigen Rhythmus. Unser Sorgenkind!

Absolute Musterschülerin dagegen ist Scarlett in puncto Ausstrahlung. Die Gassen und Kanäle Venedigs, Personen oder Monster, alles sieht wunderschön stimmig aus, wenngleich der Stil nicht allen behagt und **Venetica** rein technisch nicht mit aktuellen Titeln Schritt hält. Aber das hat ja bei **Ankh** auch nicht gestört.

Nach sehr guten Adventures (schauen Sie mal, wie oft Sie **Ankh** und **Jack Keane** in unserem Einkaufsführer lesen!) wagt sich das Frankfurter Team Deck 13 an sein erstes Rollenspiel.

Möglicherweise wird **Venetica** zum Geheimtipp avancieren, zum Spiel für all jene, denen einen **Two Worlds** zu generisch, ein **Fallout 3** zu düster und ein **Sacred 2** zu hektisch ist. Reicht es für den Kultstatus eines **Planescape: Torment**? Das entscheiden die Autoren der Quests und der Geschichte.



Christian Burtchen wünscht sich mehr Spieltiefe: Ich bin dem Deck-13-Stil absolut erlegen. Doch das ändert nichts daran, dass ich dem Kampfsystem skeptisch gegenüberstehe. Sehr skeptisch.

Risen

Publisher: Deep Silver | Entwickler: Piranha Bytes | Termin: Nicht bekannt

6

Eine geheimnisvolle Insel, ein namenloser Held und einige düstere Vorahnungen. Bis jetzt ist wenig über **Risen** bekannt. Was zu Fanseiten und Presse durchsickerte, lässt auf eine komprimierte, lebhafte Spielwelt und ein erwachsenes Szenario ähnlich der **Gothic**-Serie schließen. Erst wenn mehr Informationen zu **Risen** an die Öffentlichkeit dringen, können wir hier eine Einschätzung geben.

Anhand des gerenderten Trailers und der wenigen Artworks, die zu **Risen** zur Verfügung stehen, lässt sich noch kein Grafik-Urteil fällen. Vom eigentlichen Spiel ist bis heute nichts zu sehen gewesen. Da hat **Arcania: A Gothic Tale** derzeit mehr zu bieten.

Mit Piranha Bytes steht das wohl popularisierendste deutsche Rollenspiel-Studio hinter **Risen**. Fans lieben die Entwickler für die vielschichtige und hochgelobte **Gothic**-Reihe. Viele Spieler sind aber auch stark enttäuscht vom bugbehafteten **Gothic 3**. In Zusammenarbeit mit dem neuen Partner Deep Silver müssen „die Piranhas“ mit **Risen** altes Vertrauen zurückgewinnen.

Obwohl bisher kaum etwas zum Spiel bekannt ist, gibt es schon jetzt Fanseiten und eine lebhafte Diskussion um **Risen**. Es ist gut vorstellbar, wie sehr das Rollenspiel beim Erscheinen die Geister scheidet. Auf jeden Fall lohnt es sich, das neue Piranha-Bytes-Projekt im Auge zu behalten!



Christian Schlütter ist neugierig: Risen wird die Spielepresse im kommenden Jahr beschäftigen – hoffentlich nicht nur als Tratsch-Thema, sondern auch wegen der hohen Spielqualität!



Two Worlds: The Temptation

5

Publischer: Zuxxez Entwickler: Reality Pump Termin: 2. Quartal 2009

The Temptation, das ursprünglich ein Add-on für Two Worlds war, soll viele Kritikpunkte des Vorgängers beseitigen, besonders das hanebüchene Balancing. Um das zu erreichen, überarbeitet Reality Pump zahlreiche Aspekte der Charakterentwicklung. So hängen Ihre Kampfwerte nicht mehr nur von einem der vier Grundbausteine (Stärke, Willenskraft, Geschicklichkeit, Lebenskraft) ab, sondern von einer Kombination davon. Waren die Fortbewegungsmöglichkeiten in Two Worlds noch auf Gaul und Fußmarsch beschränkt, können Sie nun Boote erwerben und damit über die Meere schippern. Außerdem gibt es zwei weitere Magieschulen, einen Schwung neuer Talente sowie – Luft holen! – ein Physiksystem und Assassin's Creed-ähnliche Klettereinlagen. Auf dem Papier ein definitiver Spieltiefe-Boost!

Laut Herstellerangaben erwartet uns eine völlig neue Engine. Ein stark überarbeitetes Beleuchtungssystem unterstützt die Atmosphäre ebenso wie sich im Wind bewegende Kleidung oder gedämpfte Schritte, wenn der Held durch den Sumpf watet. Kardinalfehler wie die unzureichend eingebundenen Zwerge sollen der Vergangenheit angehören und die in The Temptation auftretenden Elfen besser integriert sein.

Christian Burtchen empfiehlt: Die Designer sollen sich für **The Temptation** viel Zeit nehmen und alle Tücken des Vorgängers beseitigen – das Fundament für ein gutes Rollenspiel ist da.

Reality Pump entwickelte vor Two Worlds die Echtzeitstrategiespiele Earth 2140, 2150 und 2160. Typisch für das polnische Studio: gute Technik und einige spannende Ideen, aber ein steriles Design.

Das Problem: Auch wenn die Reality-Pump-Spiele qualitativ solide bis überzeugend waren, fehlte Ihnen der richtige Funken Genialität. Story, Spielwelt und -mechanik wirkten meist sehr generisch. Die Entwickler müssen zeigen, dass sie es mit den Landsmännern von CD Projekt (The Witcher) aufnehmen können.

Divinity 2: Ego Draconis

4

Publischer: dtp Entwickler: Larian Studios Termin: 2. Quartal 2009

Als Drachentöter ziehen Sie durch eine riesige, teils gestreamte, teils in Abschnitte unterteilte Welt, töten fiese Monster oder greifen Hilflosen unter die Arme. Das Grundgerüst von Divinity 2 unterscheidet sich kaum von anderen Rollenspielen. Larian Studios verspricht aber, dass jede Quest weit verzweigt je nach Ihren Entscheidungen unterschiedlich endet. Die Konsequenzen daraus fallen – wie in CD Projekts The Witcher – erst einige Spielstunden später auf Sie zurück. So wollen die Entwickler spannende und mitreißende Geschichten erzählen. Und obwohl Ihr Beruf von Anfang an vorgegeben ist, stehen Ihnen in Sachen Charakterentwicklung alle Türen offen, denn Divinity 2 verzichtet auf die typische Einteilung in Klassen. Stattdessen bestimmen die Fähigkeiten, die Sie wählen, was für ein Held Sie sind.

Wie so oft leistet unter der Haube von Divinity 2 die Gamebryo-Engine, bekannt von The Elder Scrolls 4: Oblivion und Fallout 3, ihren Dienst. Larian Studios nutzt die Technik gekonnt aus: Effektreiche Zauber, stimmungsvolle Landschaften und Architektur sowie ein ansehnliches Beleuchtungssystem zeugen von einer atmosphärisch dichten, hübsch anzusehenden Welt.

Larian Studios hat mit den beiden Vorgängern Divine Divinity und Beyond Divinity bereits einige Rollenspielerfahrung gesammelt. Doch beide waren nur gut, nicht herausragend. Allerdings hat Publisher dtp auch Verliebt in Berlin-Entwickler Radon Labs dazu gebracht, das sehr gute Drakensang zu entwickeln. Die Zeichen stehen also gut.

Die Ziele sind ohne Frage hoch gesteckt, die Divinity-Reihe aber vielleicht inzwischen zu unbekannt, um problemlos erfolgreich zu sein. Dennoch: Divinity 2 macht einen exzellenten Eindruck, sodass es Larian Studios verdient hat, dass sein Projekt die Spieler begeistert. Wir drücken die Daumen.



Sebastian Weber ist guter Dinge: Was die Entwickler so versprechen und bisher gezeigt haben, lässt auf ein gutes Spiel hoffen. Wenn dtp entsprechend unterstützt, klappt das auch.

Arcania: A Gothic Tale

3

Publisher: JoWood Entwickler: Spellbound Termin: 2009. Wir rechnen nicht mit einem Release vor Herbst.

Arcania besinnt sich auf die Stärken der ersten beiden Gothic-Spiele: In gemächlichem Tempo schlurft man durch ein raues mittelalterliches Fantasieland, das gänzlich auf comichafte Stil-Elemente verzichtet. Die Charakterentwicklung kommt ohne komplizierten Zahlenwirrwar aus, im Vordergrund stehen entscheidungsreiche Dialoge, die Wahl zwischen mehreren Fraktionen und reichlich Spaziergänge im dichten Gehölz. Arcania spielt einige Jahre nach dem Ende von Gothic 3: Götterdämmerung und präsentiert eine neue Heldenfigur – der Namenlose Held tritt nur noch als NPC auf.

Was Crysis für die Ego-Shooter war, das könnte Arcania für Rollenspiele werden: Detailreiche Landschaften mit gestochen scharfen Texturen, stimmungsvolle Tageszeitenwechsel, feine Licht- und Schatteneffekte – echt klasse! Dazu kommen tolle, atmosphärische Tricks, etwa wenn Regenwasser an Dächern herabrinnt und sich in Pfützen sammelt oder wenn sich nach dem Schauer ein unheimlicher Nebel über die Wiesen legt. Wir haben Arcania auf der Spielemesse GC 2008 in Bewegung gesehen – es sieht grandios aus.

Nicht Piranha Bytes, sondern Spellbound (Desperados 2) entwickelt den vierten Gothic-Teil. Wir trauen ihnen das zu – ein frisches Team mit neuen Ansätzen und Ideen ist genau das, was die beschädigte Marke Gothic braucht, um zu alter Größe zurückzufinden. Nervös stimmt uns nur der Geldgeber: JoWood hat mit Gothic 3 und dem Add-on Götterdämmerung bewiesen, wie man es als Publisher NICHT machen darf – wir hoffen, die Österreicher lernen aus diesen Fehlern und gestehen Spellbound die nötige Entwicklungszeit zu.

Gothic 1 und 2 gelten zumindest hierzulande als Klassiker, selbst Teil 3 fand seine Fans – ein bugfreies Arcania wäre ein garantierter Hit.

Felix Schütz drückt die Daumen: Was ich von Spellbounds Arbeit bereits gesehen habe, war echt beeindruckend. Ich hoffe, es scheitert am Schluss nicht an einer verfrühten Deadline.



Dragon Age: Origins

Publisher: Electronic Arts | Entwickler: Bioware | Termin: 2009

2

Dragon Age: Origins ist als geistiger Nachfolger der Baldur's Gate-Reihe angedacht. Dementsprechend stark sind auch die klassischen Rollenspiel-Elemente bei diesem Titel. Sie sind in einer Heldengruppe unterwegs, tüfteln an den Charakterwerten und erforschen eine riesige Fantasy-Welt. Trotzdem soll das Spiel auch für Einsteiger interessant sein.

Grafisch braucht sich Dragon Age: Origins nicht hinter Genre-Konkurrenten zu verstecken, es kündigen sich aber auch keine riesigen Optik-Sprünge an. Am effektvollsten werden wohl die namensgebenden Drachen inszeniert sein. Mehr Eindrücke zum Aussehen des Rollenspiels dürfte Ihnen die Vorschau auf Seite 46 geben.

Über mangelnde Arbeit braucht sich Bioware derzeit sicher nicht beklagen. Neben Dragon Age: Origins arbeitet das Studio auch noch am Star Wars-MMORPG The Old Republic und an Mass Effect 2. Bioware hat sich über die Jahre einen Ruf als exzellentes Rollenspiel-Studio erarbeitet und ist entsprechend gut mit Arbeit versorgt.

Der Untertitel Origins lässt es schon erahnen: Dragon Age ist als Auftakt einer Spielereihe geplant. Bioware will mit dem Rollenspiel ein neues Universum aufbauen, das auch über mehrere Projekte hinweg interessant bleibt. Und selbst wenn es schon genug Fantasy-Spiele in diesem Genre gibt, Bioware hat genug Erfahrung, um einen echten Klassiker zu erschaffen!





Christian Schlütter hofft: Hier lauert ein Geheimtipp! Liebhaber von klassischen Rollenspielen sollten sich Dragon Age: Origins unbedingt vormerken!

Diablo 3

Publisher: Activision Blizzard | Entwickler: Blizzard Entertainment | Termin: 2009 ist SEHR optimistisch geschätzt. Wir tippen auf 2010.

1

Blizzard wagt keine Experimente: Die Hack&Slay-Formel aus Diablo 2 bleibt nahezu unangetastet, bekommt aber ein paar feine Ergänzungen spendiert. Die Aufregendeste ist das jüngst angekündigte Runensystem, dank dem man Zauber und Talente beliebig anpassen darf. Beispielsweise spaltet sich ein magisches Geschoss aufgrund spezieller Rune mit einem Streuungseffekt in drei Projektile auf. Andere Runen – die man übrigens jederzeit austauschen darf – würden stattdessen vielleicht eine Explosionswirkung hinzufügen oder die Feuerrate erhöhen. Auf diese Weise ist die Charakterentwicklung in Diablo 3 viel flexibler als im Vorgänger. Die suchterzeugende Mechanik – Gegner wegdreschen, Erfahrungspunkte und Items erbeuten – würzt Blizzard mit reichlich Quests, Charakteren und geskripteten Ereignissen.

Manchen Diablo-Fans ist die Grafik zu bunt, zu comichaft, zu ähnlich dem umstrittenen World of Warcraft-Look. Diese Meinung teilen wir nicht: Beim Anspielen verblüffte die flüssige Engine mit einem farbenfrohen, aber trotzdem düsteren Grafikstil. Detailverliebte Levelarchitektur, wunderbare Animationen, stimmungsvolle Lichteffekte, das sieht klasse aus – auch wenn technische Wunder der Marke Sacred 2 natürlich nicht zu erwarten sind, das Design steht bei der grafischen Gestaltung klar im Vordergrund. Beeindruckend sind auch die zahllosen Physik-Effekte, durch die Mauern einkrachen, Gegner über Geländer stürzen, Möbelstücke sich in Kleinholz wandeln. Da geht die Post ab!

Blizzard Entertainment hat Starcraft, Diablo 2, Warcraft 3 und World of Warcraft entwickelt. Wer nur einen Hauch von Computer- und Videospielen versteht, weiß daher: Diese Firma gilt nicht grundlos als einer der besten und einflussreichsten Spiele-Entwickler der Welt. Parallel zu Diablo 3 arbeitet Blizzard derzeit an Starcraft 2: Wings of Liberty und einem noch unbekannten neuen MMO-Projekt. Ein drittes Add-on zu World of Warcraft ist ohnehin praktisch sicher.

Seit Diablo 2 gab es zahllose Nachahmer, etwa Sacred und Sacred 2, Legend, Loki, Dawn of Magic, Titan Quest und Hellgate: London. Nicht einem von ihnen gelang es, an Erfolg und Spielspaß von Blizzards Klassiker anzuknüpfen. Daher gilt Diablo 2 bis heute als Referenztitel. Das von vielen Fans herbeigesehnte Diablo 3 wird ein garantierter Verkaufsschlager und der unkomplizierte kooperative Mehrspielermodus könnte das Action-RPG für viele Jahre zum Dauerbrenner küren.



Felix Schütz prophezeit: Warum ich sicher bin, dass Diablo 3 das beste Spiel seit seinem Vorgänger wird? Ganz einfach: Ich hab's gespielt. Und glauben Sie mir: Es war wundervoll.

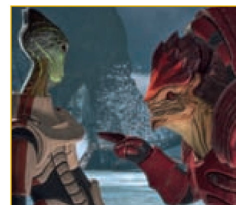
NICHT VERGESSEN!

Die Hits von übermorgen – entweder offiziell oder zumindest schon unter der Hand bestätigt.

DRAKENSANG 2

Weit mehr als 90.000 Exemplare verkaufte dtp bislang von Das Schwarze Auge: Drakensang. Entwickler Radon Labs werkelt bereits offiziell an einem Nachfolger, der 2010 erscheinen soll. Mehr Informationen gibt's bislang noch nicht.

MASS EFFECT 2



Biowares Scifi-Epos war von Beginn an als Trilogie geplant. Daher endet der erste Teil zwar mit einem großartigen Finale, doch zu Ende ist die spannende Story deswegen noch lange nicht. Dass Mass Effect 2 entwickelt wird, steht zumindest fest. Unklar allerdings, welche Mannstärke Bioware in das Spiel steckt – immerhin entwickelt das Studio parallel Star Wars: The Old Republic und Dragon Age: Origins.

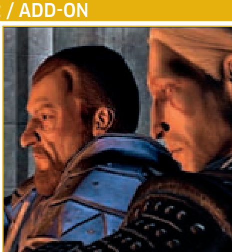
BALDUR'S GATE 3

Fakt Nummer 1: Die Rechte an der Baldur's Gate-Serie liegen bei Atari. Fakt Nummer 2: Der Publisher ließ jüngst auf seiner hauseigenen Veranstaltung Atari Live verlauten, man arbeite an „so manch bekannter Lizenz". Die Gerüchteküche brodelt: Ein dritter Teil zu Biowares D&D-Rollenspiel sei laut Meinung vieler „Insider" bereits in Entwicklung. Offiziell ist's natürlich noch nicht, wir rechnen aber in den nächsten Monaten mit einer Ankündigung. Dass das Spiel noch 2009 erscheint, ist jedoch mehr als unwahrscheinlich.

THE ELDER SCROLLS 5

Bethesda hat nach The Elder Scrolls 4: Oblivion das fabelhafte Fallout 3 (PC-Games-Wertung: 90) entwickelt. Nachfragen ergaben: Ein fünftes The Elder Scrolls-Spiel befindet sich derzeit bei Bethesda in einer frühen Konzeptionsphase.

THE WITCHER 2 / ADD-ON



CD Projekts Rollenspiel-Hit The Witcher wagt den nächsten Schritt: Derzeit wird es mit dem Untertitel Rise of the White Wolf für Xbox 360 und PS3 zu einer brandneuen Fassung „umentwickelt". Außerdem arbeitet die polnische Firma zeitgleich an zwei neuen Spielen. Obwohl nicht offiziell angekündigt, lässt sich einigen Entwickler-Statements mühelos entnehmen: Ein zweites The Witcher-Spiel ist definitiv in Arbeit. Unklar allerdings, ob's ein zweiter Teil oder „nur" ein Add-on wird.

FIESLING | Anti-Held Ceville ist nicht nur kleinwüchsig, sondern auch ein echter Bösewicht.

TARNUNG | Damit er als Feenbotschafterin durchgeht, schmeisst sich der Tyrann kräftig in Schale.

RUTSCHIG | Um an dessen Mütze heranzukommen, legt der hinterlistige Fiesling seinen Koch herein.

KERKER | Der alte Mann hilft Ceville bei der Flucht aus dem Gefängnis – wenn auch unfreiwillig ...

Ceville

Von: Thomas Wilke

Klein, fies, lustig – eine Anspielrunde Ceville macht Lust auf mehr.

Kleinwüchsige Tyrannen haben's schwer. Ceville zum Beispiel, Hauptdarsteller des gleichnamigen Point&Click-Adventures: Er sitzt auf seinem Thron und grübelt, eine Gewissensentscheidung steht bevor. Die drei kleinen Schweinchen verklagen den Wolf, ständig wolle er ihr Haus umpusten. Der böse Wolf verklagt die kleinen Schweinchen, beim Umpusten sei ihm ein Dachziegel auf den Kopf gefallen, er habe unvorstellbare Schmerzen. Wen zum Teufel soll Ceville bloß bestrafen?

Die Urteilsverkündung erfolgt via Multiple Choice, entpuppt sich allerdings als vorbestimmt, der Charaktereinführung wegen: Ceville verdonnert die kleinen Schweinchen und den bösen Wolf zu lebenslanger Schufterei in der Kohlemine. Dabei lacht er gehässig, Tyrannen machen das so.

Sekundenbruchteile später gewinnt die eigentliche Geschichte an Fahrt, finstere Rebellen wollen den Palast belagern. Weil die königlichen Wachen kurzerhand ihre Loyalität kündigen, sieht sich Kompaktdiktator Ceville der Fluchtaufgabe allein gegenüber. Oder anders ausgedrückt: Es liegt an Ihnen, das Schlamassel zu bewältigen.

Per Tastendruck blenden Sie eine komfortable Hotspot-Anzeige ein. Objekte, die ausschließlich der Begutachtung seitens des despotischen Giftzwerges dienen, erscheinen in grauer Schrift. Eröffnen sich Interaktionsmöglichkeiten wie Aufheben, Benutzen oder ähnliches, weist rotgefärbter Text darauf hin, Kombinationsmöglichkeiten zeigt **Ceville** in Orange.

An der Wand hängt eine Axt, die lässt sich bestimmt gebrauchen. Das große kleine Problem: Cevilles Zwergendasein hindert ihn daran, sie mitzunehmen. Er reckt sich, er streckt sich, vergebene Mühen, die Klinge hängt auf mindestens 1,50 Meter Höhe. Zum Glück trägt der Spitzbart sein Allzweckzepter immer bei sich: Mit der Armverlängerungen gelangen Sie an den scharfen Gegenstand, verstauen das Objekt der Begierde sogleich im Inventar. Das bietet üppigen Platz und lässt sich bequem via Mausklick ein- und ausblenden.

Rätsel Nummer Eins ist sehr simpel gestrickt: Mit der Axt zertrennen Sie ein Seil, kombinieren beide Gegenstände und erhalten einen improvisierten Enterhaken. Schnell noch an der Statue festbinden, schon schwingen Sie aus dem Fenster in die Freiheit. Und landen trotzdem im städtischen Gefängnis. Cevilles Leben spielt ihm einen Streich nach dem anderen. Erstes Ziel: Raus aus dem Knast. Zweites Ziel: Zurück auf den Thron.

Mit zunehmender Spieldauer erhöht sich die Mehrstufigkeit der Aufgaben, zwei spielbare Charaktere kommen hinzu. Lilly, wortgewandt und moralisch unverschmutzt, fungiert als liebevolles Gegenstück zu Ceville. Schönling Ambrosius, Held der Frauen und



Schlimmer geht's immer

Bleichgesicht Basilius verrät Ceville und zettelt eine Revolte an.



DIE KENN' ICH DOCH?

Ceville setzt auf Humor und zieht deshalb alles und jeden durch den Kakao. Ob Fernsehserie, Kinofilm, Computerspiel oder Märchenfigur, nichts ist Entwickler Realmforge heilig. Wir stellen Ihnen deshalb drei bekannte Beispiele vor:

In Ceville treffen Sie auf einen untoten Piraten der frappierende Ähnlichkeit mit **Monkey Island**-Bösewicht LeChuck hat. **Cevilles** Seeräuber möchte allerdings sein böses Image ablegen.

Ambrosius heißt der Erzfeind von Ceville. Der an Prince Charming aus dem Film **Shrek** erinnernde Held ist selbstverliebt und hochnäsig. Herrlich überspitzt inszeniert.

Klein und übergewichtig – das ist **Cevilles** Hommage an die Fee aus **Cinderella**. Als Psychologin versucht sie Schurken zur guten Seite zu bekehren.



WITZIG | Auf die beiden dümmlichen Wächter treffen Sie im Verlauf des Abenteuers immer wieder.

SKRUPELLOS | Da er Goldstücke benötigt, bricht Ceville kurzerhand einen Automaten auf.

DUBIOS | Der fahrende Händler El Chollo verkauft allerlei zweifelhafte Waren.

TEAM | Um voranzukommen, müssen sich Lilly und Ceville gegenseitig unter die Arme greifen.

Verfechter des Guten, schließt sich als ehemaliger Erzrivale Cevilles der Gruppe an.

Vereinzelt erfordern Rätsel die Verwendung mehrerer Charaktere, zum Beispiel bei der ulkigen Verkleidung Cevilles als Elfe: Weil Sie Tänzerin H. Lo das Kleid stehlen müssen, bedarf es einer böswilligen Kombination aus Bühnenstrahler und Falltür. Damit Sie stets den Überblick behalten, erfährt der Bildschirm eine horizontale und vertikale Teilung. Im oberen Bereich sehen Sie Ceville und Lilly, im unteren die hüftschwingende H. Lo. Was jetzt kommt, erfordert Timing und Geschick. Während Sie mit dem Strahler einen Lichtkegel über den Boden manövrieren, hetzen Sie die „ShowStar"-Kandidatin über die Bühne. Steht sie auf der Falltür, betätigt Ceville den Schalter. Schwups, H. Lo saust ins schwarze Loch. Zurück bleibt eine Abholkarte für die Reinigung, wo Sie das Kleid finden.

In die Gestaltung der Figuren investierte Entwickler Realmforge (ehemals Boxed Dreams) viel Arbeitszeit. Sie alle sind charmant, sprühen vor kurioser Ideen, schwören der Langeweile ab. Neben den Hauptakteuren tummeln sich in der abgedrehten Fantasy-Welt Faeryanis dutzende Verrückte, darunter Asthma-geplagte Ritter, ein **Dungeon Keeper**-Verschnitt mit „I Love Dad"-Tattoo und eine ulkige Elfe, die sich aus Protest gegen die Waldrodung an einen Baum gekettet hat.

Ceville teilt einen Seitenhieb nach dem anderen aus, zieht Fernseh-, Film- und Spielwelten genüsslich durch den Kakao. Trotz der immensen Humordichte bleiben die Witze stets amüsant, Quantität und Qualität schenken sich nichts. Professionelle Sprecher machen's möglich, unter anderem hören Sie die deutschen Stimmen von Doug und Kerry (**King of Queens**) sowie Bilbo Beutlin (**Der Herr der Ringe**).

Doch zurück zum Abenteuer: Mit wachsendem Spielfortschritt schalten Sie neue Gebiete frei. Ob Elfenwald, paradiesische Insel oder Friedhof, die Schauplätze glänzen durch abwechslungsreiche Gestaltung. Auf einer Übersichtskarte finden Sie flugs Ihre Position, reisen flink von Region zu Region. Per Doppelklick verlassen Sie Räume, ohne sich zum Zuschauer degradiert zu fühlen. Komfortabel, das.

Ob Sie letztendlich die Herrschaft über Faeryanis zurückerlangen, halten wir an dieser Stelle hinter verschlossenen Palasttoren. Zwischen zehn und zwölf Stunden Spielzeit verspricht man uns, gefüllt mit Kuriositäten und verrückten Ideen. Am Ende stellt sich abermals die Frage: Schweinchen oder Wolf? ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Wilke



Zurückhaltend sollte man sein, im Meinungskasten einer Vorschau, sagt das Redakteurs-Credo. Obgleich ich gerne damit hantiere, spare ich mir deshalb die Superlative. Nichtsdestotrotz: In **Ceville** schlummern faszinierendes Potenzial und ein herausragender Wortwitz, verpackt in eine ulkige Fantasy-Welt mit sympathischen Charakteren. Wenn die Rätsellogik auf konstant hohem Niveau bleibt, prophezeie ich den Klick-Abenteurern ein humorvolles Freudenfest. Zum Streitbaren gehören Grafik und Animationen. Zeit für Fein-Tuning bleibt Realmforge genügend. Ich bin guter Dinge!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Realmforge**
ANBIETER: **Kalypso**
TERMIN: **19. Februar 2009**



SÄBELSTREICH | Kavallerie ist fast nur noch am Anfang nützlich, um die Infanteristen zu überrennen.

ZAPFENSTREICH | An Bord der Schiffe kracht und funkt es, wenn Sie den Befehl zum Feuern der Kanonen geben. Dass Sie das tun müssen, stößt auf ein geteiltes Echo.

VIER AUF EINEN STREICH | Von links nach rechts: Jan Willer, Martin Müller, Handke Simon, Sebastian Bonfert.

WELT(ST)REICH | Zwölf spielbare Fraktionen warten auf Sie, darunter Großbritannien, Frankreich, Preußen, die Niederlande, Österreich und Russland.

EFFEKT(ST)REICH | Schiffsuntergänge sind (leider nur optisch) ein Genuss..

Rote Garde

Creative Assembly hat viel Mühe in eine akkurate Darstellung der Uniformen und Kopfbedeckungen gesteckt. Die Grafik-Engine sorgt dafür, dass Sie das nicht nur auf solchen Artworks sehen.

SNEAK PEEK

Empire: Total War

AUF DVD
• 2 Videos zum Spiel

Von: Christian Burtchen

Ein Spiel, ein Tag. Vier PCs, vier Leser. Einige Schiffe, einige Truppen. Viel Spaß.

Kuchen und Tee haben in der Weltgeschichte eine größere Rolle gespielt, als man ihnen gemeinhin zugestehen möchte. Lieder davon singen könnte – wenn sie denn noch lebte – eine gewisse Marie-Antoinette, ihres Zeichens Königin Frankreichs, die der hungernden Bevölkerung vorgeschlagen haben soll: „Esst doch Kuchen, wenn es euch an Brot mangelt!". Wenige Jahre später war Frankreich (kurzzeitig) eine Republik und die Monarchie im Wortsinne einen Kopf kürzer. Miträllern können auch die Engländer: Vor 225 Jahren verkleideten sich Einwohner Bostons als Indianer, drangen in den Hafen ein und warfen massenhaft Tee ins Hafenbecken, was mittelbar zum Ausbruch des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges führte. Nicht auszudenken, was erst passiert wäre, wenn dem Kaffee etwas zugestoßen wäre!

Die Epoche, in welcher Nahrungsmittel Geschichte schrieben, fassen wir als Kolonialzeit zusammen, ungefähr vom sechzehnten Jahrhundert bis zum Ersten Weltkrieg (wenngleich auch danach noch zahlreiche Kolonien existierten). Und sie gilt als der Killer für PC-Spiele: **Age of Empires** in der Antike – toll. Teil 2 mit Mittelalterschlachten, mit Burgen und so – unglaublich toll. Teil 3 mit Eisenbahnen, Indianern und Bajonetten – nicht so toll.

Dummer Aberglaube oder ein Fanal für die **Total War**-Serie, die bisher auch mehrheitlich in der Antike oder im Mittelalter angesiedelt war? Das wollten wir herausfinden, zusammen mit vier Lesern. Darum flogen wir auf Einladung Segas für einen Tag zu Creative Assembly nach Horsham in England – und spielten selber ausführlich eine Vorschau-Version von **Empire**. Alle Leser haben bereits eingehende **Total War**-Erfahrung, wissen, wie man in **Medieval 2** Burgen knackt und in **Rome** Armeen geschickt übers Feld jagt. „Besonders interessieren mich die Neuerungen der Kampagnen-Karte" – „Mal sehen, wie die Schiffsschlachten so sind." – „Kennst du eigentlich **Imperial Glory**? Da haben sie das so gelöst ..." - die Vier tauschen sich schon am frühen Morgen am Flughafen lebhaft aus.

Was sagen sie zur neuen Epoche? „Das achtzehnte Jahrhundert ist ein großartiges Feld für die **Total War**-Serie. Die Formationen passen viel besser in dieses Jahrhundert als in die der Vorgänger", meint Martin Müller, der aus Rödermark bei Darmstadt bis nach München gefahren ist.

Ein paar Minuten (und einen Besuch beim Bäcker mit Kaffeeautomaten) später soll das Flugzeug gen London Heathrow abheben, doch besonders realistische Wettereffekte sorgen für eine Verzögerung (die dem zu spät kommenden Produktmanager von Sega gerade recht ist). Der Pilot übt sich in Humor („Unsere Crew sieht nicht nur bezaubernd aus, sie kann Sie auch in wenigen Sekunden an einen Defibrillator anstöpseln."), das PC-Games-**Empire**-Quartett in weiteren Expertengesprächen.

Vorspultaste. Bei Creative Assembly angekommen, erhalten wir zunächst eine Präsentation des Spiels (und vergleichsweise scheußlichen Kaffee, über dessen Ins-Meer-gekippt-Werden sich niemand beschwert hätte). Kieran Bridgen, PR-Manager, ist trotz einiger Routine in der Präsentation aufgeregt – denn zum ersten Mal überhaupt bekommen „normale" Spieler **Empire: Total War** in seiner Gänze zu sehen, und gerade Sebastian Bonfert bohrt mit Fragen nach. Wie genau funktionieren Upgrades für die Mörser, wie viele Fraktionen gibt es, was ist neu an der künstlichen Intelligenz?

Nach einer Landschlacht am Horn von Afrika, bei der die von Bridgen gesteuerten Osmanen den Briten unterliegen, feixt der PR-Manager, dass die neue künstliche Intelligenz alte Strategien zunichte mache; habe sie vorher am Anfang einer Schlacht ein Schach-artiges Zugsystem entworfen und sich dann penibel dran gehalten, bewerte sie nun in jedem Moment die Situation neu und ändere ihr Vorgehen entsprechend. „Daher kann es eben passieren, dass sie dich – wie gerade eben – wirklich überrascht." Ein Hauch von Teleshopping-Atmosphäre liegt in der Luft, doch davon lassen sich die Teilnehmer nicht irritieren.

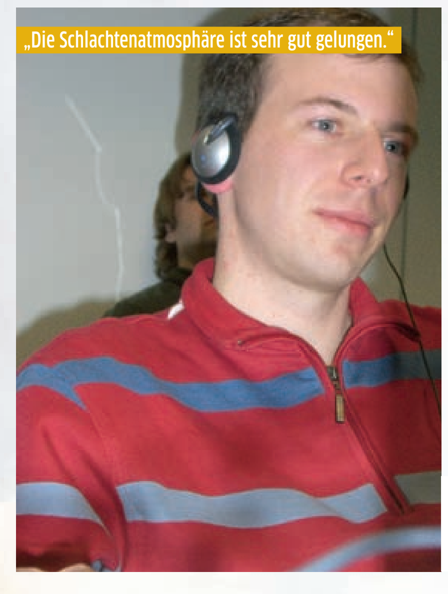
> „Störe deinen Feind nie, wenn er gerade Fehler macht."
>
> Napoleon, Erster Konsul und Kaiser – Prophezeiungen über das Ausnutzen von KI-Schwächen sind in diesem Zusammenhang nicht belegt, aber wahrscheinlich.

Bevor Bridgen eine Seeschlacht vorführt, geht er in epischer Breite auf Veränderungen im Kampfsystem ein. Dass alle Generäle eigene Vorlieben haben. Dass das überarbeitete Wettersystem sowohl an Land als auch zu Wasser das Vorgehen beeinflusse. Dass es Piratenangriffe gebe und dass man mit den Seewegen zur Handelsmacht werde. Dass in den Veteranenstatus aufgestiegene Einheiten schneller neu laden, höhere Reichweite erzielen und genauer schießen. Während dem PC-Games-Reporter klar wird, warum Kollege Robert Horn nach seinem letzten **Empire**-Termin „Mir dröhnt der Schädel" stöhnte, werden die Hobby-Generäle ungeduldig und wollen selber spielen.

Zu den Waffen? Noch nicht – eine Seeschlacht-Demo („Zwei Leute haben ein ganzes Jahr an dem Wasser gearbeitet") und drei Screenshots der Kampagnen-Karte sowie ein obligatorischer Pub-Besuch, dann erst ist es so weit. Land- und Seekämpfe fechten je zwei Spieler gegeneinander aus. Nicht überraschend: Es geht los mit den Seeschlachten, denn auf dieses Feature haben alle sehnlichst gewartet.

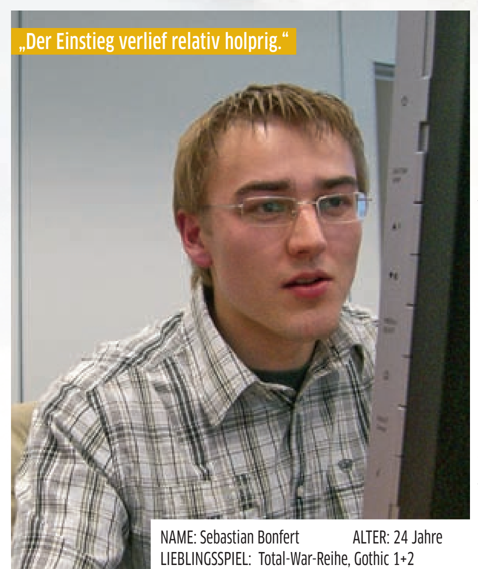
Allein, der anfänglichen Euphorie folgt schnelle Ernüchterung. Gewiss, das Wasser sieht gut aus, das Physiksystem überzeugt. Wenn eine Salve Kanonenkugeln die Segel eines anderen Schiffes zerfetzt, Masten brechen, Matrosen von Bord springen, wenn ein Schiff Feuer fängt und die Flammen auf das Munitionslager überzugreifen drohen, wenn der Wind die noch nicht dampfbetriebenen Boote fast zum Stillstand zwingt, zeigen sich Schweißperlen, Wut, Hoffen, Bangen, Flehen.

Doch die Admiräle kämpfen nicht nur gegeneinander, sondern vor allem mit der Steuerung. Trügen sich hier echte Gefechte zu, so würde man Zeuge eines Schiffsteams, dessen Kapitän ständig die Bedienungsanleitung fürs Steuerrad braucht und „Backbord" für das Küchendeck des Schiffes hält. Heißt, auf **Empire** bezogen: Das Drehen und Bedienen der Schiffe ist wirklich gewöhnungsbedürftig. Die Viertelkreise für den Feuerbereich der Kanonen sind aus der Nähe nicht zu erkennen, aus der Entfernung wiederum kann man schwer den Zustand anderer Schiffe abschätzen. Dass man selbst die Art der Beladung auswählt – verständlich. Aber: Kanonen müssen für jede Seite einzeln nachgeladen (und geschossen) werden, ohne dass sich der Sinn dieses ermüdenden Manövers erschließt – ein selbstständiges Nachladen der Kanonen täte der Taktik auch keinen Abbruch. Selbst das gleichzeitige Management von zwei Schiffen fordert enorm, an epische Schlachten mag man kaum denken. Aber: All diese Beschäftigungen bannen den Spieler, unseren vier Lesern ist Anspannung, aber auch Feldherrenfreude erster Güte ins Gesicht geschrieben.


„Die Schlachtenatmosphäre ist sehr gut gelungen."

SIMON ÜBER EMPIRE: TOTAL WAR: „Es gab auch schon bei **Medieval 2** Schießpulvereinheiten. Aber ich denke, dass man sich dennoch umstellen muss, um die besten Taktiken herauszufinden. Reiter haben nun eine andere Rolle als noch im Mittelalter. Artillerie muss anders genutzt werden. Das Wetter spielt vielleicht auch noch eine größere Rolle … aber das konnten wir ja leider nicht selbst testen."

NAME: Simon Handke
ALTER: 26 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Civilization 1-4, Hearts of Iron 2


„Der Einstieg verlief relativ holprig."

NAME: Sebastian Bonfert ALTER: 24 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Total-War-Reihe, Gothic 1+2

SEBASTIAN ÜBER EMPIRE: TOTAL WAR: „Von den grafischen Effekten und der Atmosphäre her waren die Schiffskämpfe ausgezeichnet, nur die Steuerung scheint noch nicht ganz ausgereift zu sein. Genervt hat auch, dass man die Kanonen manuell nachladen musste, was man in der Hitze des Gefechts schon mal vergessen hat. Die Kontrolle über fünf Schiffe … ich habe keine Ahnung, wie das bei einer ganzen Flotte gehen soll."

Notfalls steht eine Automatik fürs Feuern bereit, die ihren Dienst akzeptabel verrichtet – doch was der Stratege von Welt(meer) will, ist eine gut bedienbare manuelle Variante, zu Lande ist das schließlich auch kein Problem. Hier hat Creative Assembly bis zur Veröffentlichung am 6. Februar noch einige Arbeit vor sich. Auch die Leser kritisieren das Interface entsprechend deutlich, Martin etwa: „Das Interface bei den Seeschlachten sollte noch einmal überarbeitet werden. Wieso man jetzt extra nachladen muss und am Ende des Ladevorganges einfach mal schnell die Munition wechseln kann, verstehe ich überhaupt nicht. Außerdem kann man viel zu schlecht einsehen, ob ein Schiff kurz davor ist, zu sinken, oder ob es noch tadellos in Schuss ist. Hier sollte auf jeden Fall noch eine Anzeige für den Rumpf, die Masten und die Besatzung hin." Sebastian pflichtet bei: „Ich habe es in der zur Verfügung stehenden Zeit nicht geschafft, die Schiffe sinnvoll zu steuern. Genervt hat auch, dass man die Kanonen manuell nachladen musste, was man in der Hitze des Gefechts schon mal vergessen hat." „Ich will gar nicht wissen, wie oft ich die Seiten vertauscht habe, und meine Salven in das Meer geballert habe!", grantelt **Hearts of Iron 2**-Spieler Simon.

Die Manöverkritik des Immobilienmaklers Jan Willer dagegen fällt positiv aus: „Die Schiffskämpfe haben mir sehr gefallen, besonders, dass man auch den Computer einzelne Schiffe steuern lassen kann und nicht alles selber machen muss." Und Handke gibt zu, dass die Steuerung sicher nach ein paar Partien besser von der Hand ginge. „Aber ob ich dann noch Lust habe, jeden Kampf manuell auszufechten?"

Martin, der zurzeit ein freiwilliges soziales Jahr leistet, lobt die taktischen Möglichkeiten des Spiels: „Was ich gut gelungen finde, ist die Möglichkeit, mit einem kleinen, wendigen Schiff große Kampffestungen auszukontern. Das macht bestimmt unglaublich viel Spaß, wenn man mit drei kleinen Prisen gegen drei Galeonen antritt und trotz augenscheinlicher Unterlegenheit trotzdem noch den Sieg davontragen kann."

Die ersten Screenshots von **Empire: Total War** sorgten vor ungefähr einem Jahr für ungläubiges Staunen. Wie sieht das nun – kurz vor Release – aus, da auch ein **Alarmstufe Rot 3** mit guter Wasserdarstellung ins Feld zieht? Simon kommentiert die grafischen Bemühungen des Studios süffisant: „Die Entwickler haben ein Jahr am Wasser gearbeitet? Sorry, das ist mir leider nicht aufgefallen. War halt schön blau." Das sieht Jan anders: „Die Wassereffekte waren der Hammer!" Martin erkennt dagegen ein grundsätzliches Problem in **Empire**: „Die Grafik ist extrem gut. Wenn man ins Schlachtgetümmel hineinzoomt, ist es eine helle Freude. Problematischerweise kann man, wenn man Schlachten gewinnen will, die oberste Zoomstufe nur selten verlassen und hier zeigt **Empire** seine Schwächen. Die gesamte Detailverliebtheit der Entwickler kommt nur mäßig zur Geltung und alles sieht doch sehr mager aus." Vor einer ähnlichen Schwierigkeit stand einst Chris Taylors **Supreme Commander**, das den Spieler vor die Wahl stellte: hübsch und atmosphärisch intensiv oder strategisch nützlich. Allerdings verwenden die Entwickler von **Empire** verschiedene Detailstufen je nach Entfernung der Kamera (siehe Hardware-Kasten Seite 62) – gut möglich, dass sich hier noch einiges ändert.

Genug Wasser für heute. Jetzt wenden sich die Spieler den Landschlachten zu, hetzen auf den Karten Musketiere und Kanoniere gegeneinander. Bei aller Freude darüber knirscht Simon doch mit den Zähnen – Creative Assembly hat sich wieder nicht zu einer defini-

Montage: Philipp Heide

GEBIETSERWEITERUNG

Noch haben die Entwickler einige Runden vor sich - doch für die Zeit danach gibt es schon Pläne.

Die Geschichte der **Total War**-Erweiterungen ist eine lange: **The Mongol Invasion** für das Ursprungswerk **Shogun**, **Viking Invasion** für **Medieval**, **Barbarian Invasion** sowie **Alexander** für **Rome** und **Kingdoms** für **Medieval 2** – dass ein Add-on für **Empire** kommen wird, ist sicher. Was darin enthalten sein könnte, darüber lässt sich dank der Aussagen der Entwickler trefflich spekulieren. Auf unsere Frage, ob auch gemischte Land-See-Schlachten möglich wären, entgegnet Produzent Mark Sutherns: „Ja, wir könnten Blockaden grundsätzlich machen. Aber jetzt noch nicht."

Dabei hatten wir doch gar nicht von Seeblockaden gesprochen, wie sie etwa Napoleon zu Beginn des neunzehnten Jahrhunderts gegen das Britische Empire einrichtete! Ein weiterer Indikator für eine möglicherweise geplante Erweiterung: Der normale Kampagnenmodus endet, abhängig von den Siegbedingungen, im Regelfall 1799 – das Jahr, in welchem Napoleon Bonaparte zum Ersten Konsul Frankreichs aufstieg; fünf Jahre später wurde der Korse Kaiser und schuf ein Imperium, wie es Europa seit der Teilung des Römischen Reiches nicht mehr gesehen hatte. Austerlitz, Waterloo, die Völkerschlacht bei Leipzig – warum sollten sich die Entwickler ausgerechnet diese monumentalen Gefechte entgehen lassen?

Daher sind wir überzeugt, dass **Napoleon** der Name der kommenden Erweiterung sein wird. Und mit etwas Glück schafft es Entwickler Creative Assembly tatsächlich, einen Mehrspielermodus für die rundenbasierte Kampagnenkarte zu basteln, in welchem Sie und Ihre Freunde Napoleon zu zügeln versuchen.

DIE GROSSE KAMPAGNE

Der neue Spielmodus „Road to Independence“ (Weg zur Unabhängigkeit) führt nicht nur die Amerikaner in die Freiheit, sondern auch Sie in die Neu- und Feinheiten der Kampagnenkarte von Empire: Total War ein. Wir erklären die Möglichkeiten.



◀ **VORBETRACHTUNG** | Ehe Sie in die Schlacht stürmen, zeigt ein solcher Bildschirm die Kräfteverhältnisse an. Je nach strategischem Geschick lassen sich aber auch aussichtslos erscheinende Situationen gewinnen.

▼ **AFFRONT** | Die Grenzlinien und Flaggen zeigen deutlich an, mit wem nicht gut Tee trinken ist. Praktisch: Das vereinfachte Rekrutierungssystem (unten im Bild) ermöglicht direkte Truppenbestellung beim jeweiligen General.

STÄDTE | Neben eigenen wie gegnerischen Städten oder Truppen erkennen Sie an einem Balken die Stärke. Boston etwa scheint schwach verteidigt.

AGENTEN | Jenseits Ihrer Generäle bewegen und nutzen Sie auch Agenten und „Gentlemen“. Diese infiltrieren gegnerische Städte, um die Forschung auszuspionieren oder sabotieren, oder verüben Anschläge. Vorteil: Fliegt Ihr Agent auf und erklärt Ihnen das düpierte Spionage-Opfer den Krieg, zählt dies nicht als Angriffshandlung von Ihrer Seite – und erhöht so die Chance, dass Ihnen Bündnispartner beistehen.

LANDIDYLLE | Erstmals ist es auch möglich, jenseits großer Städte, etwa in Häfen oder auf Farmen, Gebäude zu errichten.

FLOTTEN | Ihre Schiffe kommandieren Sie auf der Kampagnenkarte wie die Truppen an Land.

RUNDE BEENDEN | Jedes Jahr besteht aus zwei Zügen – im Winter ändert sich das Terrain mit entsprechenden Folgen für Ernte (mau) und Schlacht (verschneit).

ÜBERSICHT | Die Minikarte zeigt das jeweilige Gebiet (Nordamerika, Europa und Nordafrika, indischer Subkontinent) und die von den jeweiligen Parteien okkupierten Gebiete.

SPIELZIELE | So einfach, wie es klingt: ihre aktuelle(n) Mission(en).

DIPLOMATIE | In diesem Fenster sehen Sie, wie es um die Beziehungen zu anderen Parteien steht. In Verhandlungen entscheiden Sie über Allianzen oder Handelsbündnisse. Insgesamt soll die Diplomatie wesentlich glaubwürdiger als noch in **Medieval 2** sein. Wurden Sie im Mittelalter häufig durch unverständlich plötzliche Aktionen von (Ex-) Bündnispartnern überrascht, kündigen diese nun allmählich Gemütsveränderungen an. So ist es ein erster Indikator, wenn Ihnen ein Staat bei einem Verteidigungskrieg nicht beisteht oder Ihnen keine Passage seines Territoriums mehr gestattet.

FORSCHUNG | In drei Bereichen (Militär, Wirtschaft, Gesellschaft) mit je drei Unterkategorien erforschen Sie rundenweise neue Technologien, was den Bau neuer Gebäude ermöglicht oder soziale oder militärische Parameter beeinflusst. Das ist durchaus tückisch: Wenn Sie sehr früh „Aufklärung“ entwickeln, züchten Sie sich ein vergleichsweise anspruchsvolles Völkchen heran, dessen Bedürfnisse Sie kaum befriedigen können.

POLITIK | Die Verwaltungsstruktur selbst ist in **Empire** fest vorgegeben: An der Spitze stehen (natürlich) Sie als Regierungsoberhaupt, unter Ihnen fünf Minister (Vorstand, Finanzen, Justiz, Militär, Marine), regelmäßig finden Wahlen statt, bei der auch die Oppositionskandidaten antreten. Komplett unterschiedliche Staatsformen wie in **Civilization 4** oder ein individualisierbares Kabinett sind nicht möglich – vielleicht ja auch eine Option fürs Add-on oder für Modder? Indes: Jeder Minister bringt unterschiedliche Boni und ist unterschiedlich beliebt beim Volk. Dem Popularitätswert der Regierung sollten Sie höchste Beachtung schenken. Zu einer Revolution kann es kommen, wenn etwa eine Bevölkerungsschicht jahrelang unfair hohe Steuern zahlen muss. Sie haben dann die Wahl, sich den Revolutionstruppen anzuschließen oder sich gegen diese zu verteidigen.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: EMPIRE: TOTAL WAR

Schiffskämpfe



Leser: Manuelles Laden und Schießen oder Vollautomatik, Übersicht aus der Ferne, erkennbare Schäden aus der Nähe, eine schwierige Steuerung – die Wassergefechte erfordern einige Einarbeitung. Für diese belohnt eine spannende Inszenierung.

PC Games: Die Handhabung der Schiffe ist akzeptabel, aber keineswegs ein Komfort wie bei den Landschlachten. Auch ist das Abschätzen des Schadens schwieriger als bei sich dezimierenden Truppen zu Lande. Hier muss Creative Assembly in der verbleibenden Zeit das Ruder herumreißen.

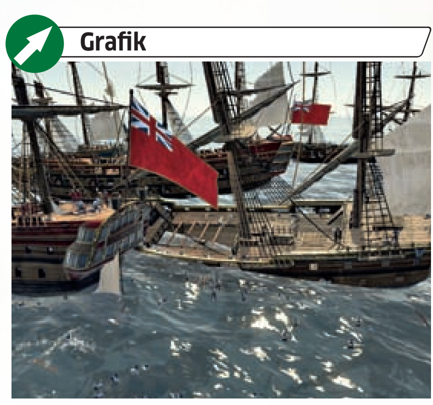
Landkämpfe



Leser: Grundsätzlich beurteilen die Leser den Landkampf sehr positiv. Ob die Kabale ein Fortschritt zu Medieval 2 sind, darüber gehen die Meinungen auseinander – trotz wegfallender Burgen und neuer Rollen für Kavallerie, Artillerie und Infanterie.

PC Games: Die Auseinandersetzungen mit Bajonetten und Schussmanövern sind eine logische Weiterentwicklung der bekannten Total War-Rezeptur mit historisch wie spielerisch sinnvollen Anpassungen an das neue Zeitalter und ein Kontrast zu den Kämpfen auf hoher See.

Grafik



Leser: Mit Ausnahme einiger noch offensichtlich unfertiger Elemente findet die Grafik bei den Lesern großen Zuspruch. Ob auf dem Trockenen oder auf (respektive im) Nassen, Empire: Total War glänzt mit Stilsicherheit und Detailfülle.

PC Games: Empire: Total War könnte grafisch Maßstäbe setzen wie einst Age of Empires 3. Einziges Tröpfchen We(h)rmut: In der Hitze des Gefechts gelingt es kaum, alle Details zu erfassen, zumal der Übersicht halber die Kamera oft in großer Entfernung weilt.

KÜHN KALKULIERT

Warscape heißt der Grafikmotor, der Empire antreibt. Hinter dem bizarren Namen verbegen sich eindrucksvolle Features.

2^{16} mal 2^{15}, also insgesamt **65.536** mal **32.768** Pixel misst die Textur, mit welcher die frei begehbare Weltkarte tapeziert wurde. Zum Vergleich: Ein 10-Megapixel-Foto hat etwa ein Zweihundertfünfzehntel dieser Bildpunktmenge.

Auf **Direct X 10** verzichten die Entwickler. Eine Grafikkarte mit Shader-3-Support sichert allerdings eine deutlich bessere Performance.

Fast alle Bestandteile der Engine sind auf **zwei** Prozessorthreads optimiert – Zweikernprozessoren profitieren also enorm.

Um die schieren Massen von Einheiten zu bewältigen, **skaliert** die Engine in der Darstellung je nach Sichtweite. Sind aus nächster Nähe fast die Bartstoppeln erkennbar und jede Figur einzeln animiert, setzt Empire bei größerer Entfernung parallele Animationen ein – und bei maximaler Zoomstufe 2D-Sprites statt echter 3D-Modelle. Die Berechnungen im Hintergrund – künstliche Intelligenz, Schüsse, Physik, Wegfindung – ändern sich jedoch zu keiner Zeit.

Was brauchen Sie effektiv **mindestens**, um Empire spielen zu können? Creative Assembly geht derzeit von 2,4 GHz (Einzelkern-CPU), einer 256-MB-Grafikkarte und 1 GB RAM (unter Windows XP) aus.



VIEL WIND | Die Wassersimulation haben die Entwickler auf Basis echter physikalischer Messdaten programmiert.

tiven Zusage für Kampagnen-Multiplayer hinreißen lassen. „Ohne richtigen Mehrspielermodus wird das Spiel mich nicht lange fesseln können. Nur Schlachten gegeneinander austragen zu können, ist mir zu wenig.“ Martin sieht das ähnlich, auch für ihn ist ein Kampagnen-Mehrspielermodus ein Kaufkriterium: „Was ich mir schon seit ewigen Zeiten wünsche, ist ein rundenbasiertes Multiplayer-Spiel.“ Nur Jan spielt eh lieber alleine (bitte keine Witze, dass Immobilienmakler keine Freunde haben!) – wenn das PC-Games-Quartett repräsentativ für die Total War-Fangemeinde ist, sollte Creative Assembly den Mehrspielermodus schnellstmöglich einbauen. Vielleicht wird ja im Add-on (siehe Kasten auf Seite 60) etwas draus?

Sicher für den Moment: Via LAN oder Internet lassen sich See- und Landschlachten gegeneinander austragen. Dass Creative Assembly für Empire: Total War auf die Steam-Plattform setzt, findet gemischten Anklang. Simon konstatiert: „Das gefällt mir einfach nicht.“ Für den Modder Sebastian dagegen ist es „das Highlight des Tages,“ dass die Entwickler „mit Valve verhandeln, Modifikationen in Zukunft über Steam zum Download anzubieten.“

In den ländlichen Auseinandersetzungen finden sich die Teilnehmer sofort wesentlich besser zurecht als auf See – ein klarer Indikator dafür, dass Creative Assembly mit den Schiffskämpfen wirklich eine neue Mechanik kreiert hat. Auf festem Boden verwenden die vier Spieler aber all ihr Wissen über Formationen und nutzen auch das Gelände taktisch aus. Martin sieht in den Gefechten klar den Schwerpunkt: „Die Landkämpfe bleiben das Herzstück. Sie sind um einiges taktischer als die Kämpfe auf See. Man kann das Gelände viel mehr einbeziehen und durch Wälder Hinterhalte organisieren. Die Aufteilung der Infanterie, Kavallerie und Artillerie hat sich enorm verändert. Die Kavallerie fungiert nur noch als schneller Artilleriezerstörer und Moralbrecher, Artillerie ist wichtiger und schützenswerter. Allerdings kann man nur schätzen, wie weit sie schießt, weil genaue Angaben über die Reichweite, wie in Cossacks 2, fehlen. Die Infanterie ist ganz anders, da der Nahkampf kaum noch eine Rolle spielt. Anstürme auf Anhöhen sind noch riskanter, das Terrain wird noch wichtiger.“

Ähnlich sehen das die anderen Spieler – die Kavallerie ist deutlich im Hintergrund, die Infanterie mit

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt

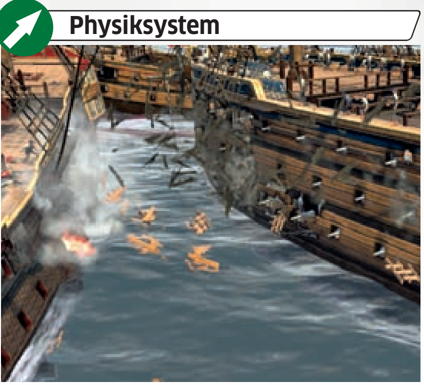
Mehrspielermodus



Leser: Schlachten zu schlagen macht für kurze Zeit enormen Spaß, doch die Mehrzahl unserer Leser wünscht sich endlich eine Kampagnenkarte, auf der im Team Runde für Runde gezogen wird. Dazu gab es von Creative Assembly keine Aussage.

PC Games: Die Begeisterung der Leser, während sie ihre Schiffe und Truppen aufeinander hetzten, war offensichtlich. Damit auch die geübtesten Total War-Spieler dem grundsätzlich immer gleichen Spielprinzip treu bleiben, wäre ein „richtiger" Mehrspielermodus ideal.

Physiksystem



Leser: Besonders brennende und gluckernde Schiffe sowie der Windeinfluss sorgen für Begeisterung. Die Leser loben den Realismus – auch an Land, wo die einzeln berechneten Schüsse unachtsamen Generälen viele unnötige Verluste zufügen.

PC Games: Mit dem Physiksystem hat Empire einen deutlichen (Epochen-)Sprung gegenüber Medieval 2 gemacht. Das Spiel gewinnt an Authentizität und Komplexität, ohne überfrachtet zu wirken – der richtige Schritt! Nur gehen manche Details im Getümmel unter.

Benutzeroberfläche



Leser: Die Schiffsnavigation ist störrisch, doch insgesamt geht die Truppenauswahl und -handhabung leicht von der Hand. Lediglich einige zusätzliche Informationen über gegenwärtige Kampfwerte und -boni stehen noch auf dem Wunschzettel.

PC Games: Das Interface wirkt schlüssig, obwohl das Konzept der bodenständigen Kämpfe (Truppen mit vielen Individuen) nicht 1:1 auf die Schiffe (Objekte mit einzelnen Zielbereichen) übertragbar ist. Dennoch wäre eine vereinfachte Schiffsnavigation und deutlichere Feuerbereichsanzeigen nützlich.

ihren verschiedenen erforschbaren Schusswaffen und -manövern klar auf Fernkampf ausgerichtet. Dass die Artillerie bereits von Anfang an besonderer Bedeutung hat und besonderem Schutz bedarf, erfährt auch der PC-Games-Reporter, der sich in einem Probespiel an der Schlacht von Bunker Hill versucht und gegen den Computer verliert. „Das muss an der guten KI liegen."

Jan bringt seine Begeisterung über Gewehrsalven und Hügelformationen in einem Satz unter: „Hat mir noch mehr Spaß gemacht als die Wasserschlachten." Simon dagegen konstatiert nüchtern, dass die Schlachten ihn weder enttäuscht noch überrascht hätten und Sebastian hat natürlich einen Mod in seinem Erfahrungsschatz als Vergleichsobjekt. „Die Kämpfe waren gut, genauso wie ich es erwartet habe. Taktisch spielen sie sich wie die im selben Zeitalter angesiedelte Rome-Modifikation Napoleonic 2: Total War."

Wie gelungen ist der Sprung ins Kuchen-und-Tee-Zeitalter?

Die Leser sind kritisch: Landschlachten wie gewohnt gut und taktisch, das Interface bietet Raum für Verbesserungen: So wünscht sich Handke genauere Informationen über die Kampfboni und -mali einer Armee, wenn diese auf Schnee kämpft, und nahezu einheitlich appellieren die Generäle, an der Schiffssteuerung zu schrauben. Die Neuerungen der Kampagnenkarte stoßen auf ein positives Echo, weil Schwächen von Medieval 2 konsequent angegangen wurden.

Dass die Empire-Engine mit ihren Grafik- und Physik-Finessen überzeugt, wenn man denn Zeit zum Zuschauen hat, darüber sind sich die Spieler einig. „Der Teil des Physiksystems, den ich im Verlauf der Schlachten mitbekommen habe – hauptsächlich das langsame Untergehen meiner Schiffe –, sah ziemlich beeindruckend aus.", druckst Sebastian nach einer Niederlage (und besteht darauf, die letzte Schlacht kurz vor Spielabbruch mit Sicherheit gewonnen zu haben). Martin resümiert: „Wenn man einen leicht zu besiegenden Gegner vor sich hat, dann fühlt man sich fast wie im Kino. Schiffe, die nach heftigem Beschuss anfangen zu brennen, Matrosen, die ins Wasser springen. Aufschäumendes Wasser. Allein das Anschauen der Schlachten kann Stunden in Anspruch nehmen." Oder, um es mit der Anzeige des ersten Age of Empires zu sagen: Man kann in Schönheit sterben. Oder siegen. ❑



„Wow, was für ein cooles Spiel!"

NAME: Jan Willer ALTER: 27 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Total-War-Reihe, Civilization

JAN ÜBER EMPIRE: TOTAL WAR:
„Die Grafik hat mir sehr gut gefallen! Die Wassereffekte waren der Hammer, und die Texturen und Animationen in den Schlachten fand ich ebenfalls sehr gelungen. An Musik kann ich mich nicht mehr erinnern, aber die Soundeffekte der Musketen und besonders der Kanonen haben mir sehr gut gefallen."



„Alles Wichtige ist beim Alten geblieben."

NAME: Martin Müller ALTER: 20 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Knights of Honor, Medieval 2, Dawn of War

MARTIN ÜBER EMPIRE: TOTAL WAR:
„Viele Schiffe zu kontrollieren scheint mir ein Ding der Unmöglichkeit. Außerdem empfinde ich das Nachladen der Schiffskanonen per Tastendruck als unnötig. Ansonsten ist der Schiffskampf gut, aber nicht so überragend, wie Creative Assembly ihn angepriesen hat."

Grand Ages: Rome

Von: Christian Schlütter

Rückkehr ins alte Rom. Kalypso wagt einmal mehr den Angriff auf die Caesar-Reihe.

Durum est contendere cum victore – Hart ist es, mit einem Sieger zu kämpfen", wusste schon Horaz. **Imperium Romanum** wurde immer wieder der Vergleich mit der **Caesar**-Serie zum Verhängnis. Mit **Grand Ages: Rome** könnte endlich der erhoffte Wechsel auf dem Thron der Antik-Aufbau-Strategiespiele anstehen.

Animam debet – Seine Seele schuldet er! (Terenz). Denn eine der größten Neuerungen in **Grand Ages: Rome** betrifft die Förderer. Während Ihrer Karriere versuchen Sie beständig, die Gunst von mehr als zwanzig großen Persönlichkeiten wie Caesar oder Octavian zu erhalten. Als junger Patrizier müssen Sie nämlich erst noch Fuß fassen auf dem Terrain des politischen Ränkespiels. Da kann ein Mentor nicht schaden. Je nachdem, welche Vorbildfigur Sie auf Ihre Seite ziehen, bekommen Sie Charakterboni, die Ihnen im Spielverlauf weiterhelfen. Diese Funktion passt gut zur neuen Fixierung des Spiels auf den Spielcharakter. Zu Beginn wählen Sie nämlich aus einer von fünf Familien. Ihre Herkunft bestimmt dabei, auf welchem Feld Ihr Alter Ego besonders stark ist. Die Flavii zum Beispiel setzen auf Bildung als Weg zum Ziel, während die Valerii glauben, jedes Problem mit Geld lösen zu können. So bekommt **Grand Ages: Rome** mehr Rollenspiel-Aspekte als der Vorgänger und erhöht gleichzeitig den Anreiz, Kampagnen noch ein zweites oder drittes Mal anzugehen.

Außerdem bekommt Ihr Charakter für abgeschlossene Haupt- und Nebenaufgaben Vorzüge spendiert, die er auch in späteren Missionen beibehält.

Iniqua numquam regna perpetuo manent – Ungerechte Reiche währen nie ewig. (Seneca) Deswegen ist es auch im aktuellsten Ausflug in die Antike wieder Ihre Hauptaufgabe, ein funktionierendes Stadtsystem aufzubauen und die Bewohner zufriedenzustel-



WUSELFAKTOR | Einheiten laufen zwar chaotisch durcheinander, lassen sich aber über Symbole und Standarten steuern.

IM ÜBERBLICK

Diese Änderungen erwarten Sie bei Grand Ages: Rome:

- Sie buhlen um die Gunst von Förderern wie Octavian.
- Rollenspielartigeres Charaktersystem
- Keine Zufallsereignisse mehr
- Upgrades und Spezialfähigkeiten für die Militäreinheiten
- Zusätzliche Vogelperspektive
- Umfangreicher Mehrspielermodus

Charismatischer Centurio

Der Armee wird in **Grand Ages: Rome** entscheidend mehr Platz eingeräumt. Ihre Soldaten entwickeln sich kontinuierlich weiter und nutzen sogar Spezialaktionen.

len. Sie sorgen also für genügend Wohnunterkünfte, Anbindungen an Rohstoffquellen, weiterverarbeitende Betriebe und genug Erholungs- und Bildungsstätten. Über 60 Gebäude bietet das Spiel, die bequem per Mausklick in der Landschaft verteilt werden. Die Benutzerführung fühlt sich dabei weicher an als bei anderen Vertretern des Genres. Abbau-Betriebe wie zum Beispiel Steinbrüche schmiegen sich automatisch an den jeweiligen Rohstoffhort an. So sieht das Stadtbild augenblickblich modelliert und stimmig aus.

Arma in armatos sumere iura sinunt – Es ist rechtens, gegen Bewaffnete die Waffen zu erheben. (Ovid) Den Spielern war das Militär-System bei **Imperium Romanum** jedoch viel zu simpel. Entwickler Haemimont Games hat sich diese Kritik zu Herzen genommen. Ihre Militäreinheiten haben in **Grand Ages: Rome** sowohl mehrstufige Aufstiegsmöglichkeiten als auch Spezialfunktionen. Dadurch wird die Armee-Führung weitaus anspruchsvoller, Kämpfe bestehen nicht mehr nur aus einem einzigen Klick. Anweisungen zu geben, bleibt trotzdem einfach: Per simplem Mausklick legen Sie sowohl Zielort als auch Aufstellung fest. Der Kampf gegen Barbaren und andere Feinde läuft dann schnell und direkt ab.

Während der Kampagnen folgt **Grand Ages: Rome** übrigens einem linearen Verlauf. Die Zufallsereignisse des Vorgängers hatten Spieler oftmals nur genervt oder unnötig im Spielfluss zurückgeworfen. Deswegen haben die Entwickler diesen Teil komplett gestrichen. Wer ohne Druck durch vorgegebene Ziele spielen will, kann im entsprechenden Modus auch frei drauflossiedeln.

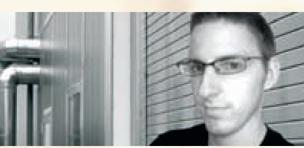
Duo cum faciunt idem, non est idem – Auch wenn zwei dasselbe tun, ist es nicht dasselbe! (Terenz) Deswegen gibt Ihnen das Spiel bei der Arbeitszuweisung weitestgehend Freiheiten. Viele Arbeiten können von verschiedenen Gesellschaftsschichten übernommen werden. Allerdings verrichten Sklaven und Plebejer dieselbe Arbeit natürlich unterschiedlich gut. Sie müssen also sorgsam auswählen, welche Arbeit Sie welchen Einwohnern zumuten. Sie merken schon: Die Führung Ihrer Provinz wird Sie in **Grand Ages: Rome** mehr beschäftigt halten als noch im gemächlichen Vorgänger. Auch der Missionsverlauf soll abwechslungsreicher werden – weg vom reinen Stadtbau.

Gleichzeitig gilt es natürlich, das große Ganze im Blick zu behalten. Damit Sie nicht auf der Stelle stehen bleiben, erforschen Sie in Bildungsstätten wie der Schule Neuerungen in den Bereichen Architektur, Technologie und Kriegsführung. Auch hier kommt also wieder der Charakter-Aspekt zum Tragen: Liegt Ihnen mehr der friedliche Aufbau, setzen Sie auf technischen Vorsprung oder sind Sie eher der Kriegstreiber unter den Regionalfürsten?

Wer dann noch an der eigenen politischen Karriere feilt und die Bedürfnisse des pingeligen Senats zu befriedigen versucht, wird bei **Grand Ages: Rome** ordentlich beschäftigt. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Im Vergleich zur **Caesar**-Serie hat mir bei **Imperium Romanum** immer die rundere Grafik und die Bedienoberfläche imponiert. Wenn jetzt die Spielerfahrung noch perfektioniert wird, kann Haemimont die Ära der unrühmlichen Vergleiche endlich hinter sich lassen. Die Zeichen stehen gut. Aber: „Finis coronat opus!" - „Das Ende krönt das Werk!" (Ovid). Ich drücke die Daumen!

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **Haemimont Games**
ANBIETER: **Kalypso**
TERMIN: **März 2009**



RAD DER ZEIT | Das Spiel bietet schöne Tag-Nacht-Wechsel. Ihre Arbeiter werkeln auch im Dunkeln.



SCHULMEISTER | In Bildungsstätten erforschen Sie nützliche neue Technologien.

AUFBAU SÜD | Das mediterrane Flair ist einmal mehr gut getroffen. Gebäude und Umgebungen sehen toll aus.

NOMEN EST OMEN

Die Serie über das antike Rom hat schon einige Namensänderungen hinter sich. Wie kam es dazu?

Schon **Imperium Romanum** hätte eigentlich einen anderen Namen tragen sollen. Aus Lizenzgründen musste der ursprüngliche Titel **Die Römer 2** dann aber geändert werden. Auch **Grand Ages: Rome** hat bereits eine zweite Taufe hinter sich, sollte eigentlich als Nachfolger den Namen **Imperium Romanum 2** tragen.
Der Grund: Publisher Kalypso plant, mit der Reihe ein breiteres Spektrum aufzufächern. Unter der neuen Dachmarke **Grand Ages** sollen dann alle Strategiespiele der Firma weltweit einheitlich erscheinen. Was kommt also als Nächstes? Achtung, Spekulation: Wir könnten uns zum Beispiel **Grand Ages: Napoleon, Grand Ages: Sparta oder Grand Ages: Cold War** vorstellen.

COMEBACK | Ein King, sie zu knechten! Der Overlord kehrt im zweiten Teil noch böser zurück.

Overlord 2

Von: Christian Schlütter

Wie der Vater, so der Sohn: Overlord 2 wird böse, fies und extrem spaßig!

Das südholländische Delft hat genau drei Sachen zu bieten: das berühmte Delfter Porzellan, wirklich leckeres Gebäck und ein kleines Entwickler-Studio, das in einem alten Krankenhaus residiert und einen riesigen Rucksack voller witziger Ideen mit sich herumträgt. 2009 schüttet Triumph diesen über der Spielergemeinde aus. Wir waren in den Niederlanden und schauten uns für Sie **Overlord 2**, die Fortsetzung des erfolgreichen Action-Adventures **Overlord**, an. Die Reise hat sich gelohnt! Wer den Humor des Vorgängers mochte, wird bei der Rückkehr des bösesten Protagonisten der vergangenen Jahre Muskelkater vor Lachen bekommen.

Das malerische Nordend liegt besinnlich unter weihnachtlichem Schnee begraben, als die imperialen Truppen vor dem Dorftor aufmarschieren. „Gebt uns alle magischen Gegenstände," fordert der Centurio. Und da die Dörfler mit Magie nichts am Hut haben, werfen Sie einfach diesen seltsamen, adoptierten Jungen vor die Tür, der mit seinen düsteren Augen sowieso allen nur Angst macht. Bevor aber die Soldaten das Kind wegschleppen können, wird der Junge von kleinen braunen Kreaturen gerettet, die auf Wölfen reiten.

Sie ahnen es schon: Der kleine Kerl ist der neue Overlord. Am Ende der Erweiterung **Overlord: Raising Hell** wurde sein Vater verraten und verbannt, der magische Turm zerstört. Die vom Overlord schwangere Mätresse entschied deshalb nach der Geburt ihres Kindes, es im letzten Winkel der Welt zu verstecken. Währenddessen stieg eine neue Macht in der Fantasy-Welt auf. Das Imperium

Abbruch am Neubau

Viele Teile der Spielwelt sind zerstörbar. Das lassen sich die Minions nicht zweimal sagen!



WEIHNACHTSZEIT | Die Minions malträtieren die Dorfbewohner. Geschieht ihnen recht!

WO ZUR HÖLLE BIN ICH?

Overlord 2 bringt eine breite Palette an Spielumgebungen mit, die sich stark voneinander unterscheiden. Wir gehen mit Ihnen auf Sightseeing-Tour.

Das Imperium
Ins Kernland des Feindes stoßen Sie erst recht spät im Spiel vor. Goldene Weizenfelder und Weingärten herrschen hier vor. Die Architektur der Hauptstadt Empire City orientiert sich stark am antiken Rom. Säulen und weißer Marmor prägen das Bild. Die Bewohner dieser Gegend sind dicke, dekadente Bürokraten, sie fläzen sich faul in Bädern herum oder schikanieren die ärmere Bevölkerung. Der Overlord schickt seine Minions in die Stadt, um sie in Schutt und Asche zu legen.





Everlight
Dieses wunderschön grün leuchtende Fleckchen Erde ist Heimat der Elfen und eine Parodie auf all die quietschbunten Fantasy-Welten des Rollenspiel-Genres. Palmenstrände und luftig-leicht wirkende Baumhaus-Kontruktionen wechseln sich hier ab. Dieses zuckersüße Szenario gefällt dem Overlord natürlich überhaupt nicht. Kurzerhand lässt er die Polkappen schmelzen, um das gesamte Areal zu überfluten. Deswegen geht es fortan nur noch per Boot durch Everlight.

Nordberg
Im verschneiten Nordberg startet die Reise des kleinen Overlord. Für den Stil dieser Region haben sich die Designer stark an Weihnachtspostkarten orientiert. Schneemänner und Lichterketten verbreiten eine heimelige Atmosphäre – wirklich ekelhaft! (Nicht so schlimm wie in Nürnberg! - Anm. d. letd. Redakteurs) Jedenfalls wenn Sie den Overlord fragen. Nachdem ihn die Dorfbewohner dem Imperium vorwarfen, sinnt dieser nämlich auf Rache und zerlegt den Wintersport-Ort in seine Einzelteile. Die Minions „spielen“ mit den Einwohnern.



sieht dem antiken Rom recht ähnlich und macht Magie an sich für die Explosion des Turms verantwortlich, die das Land völlig verwüstet hat. Deshalb haben die Machthaber eine Art Inquisition ausgerufen. Alle Magie soll ausgelöscht werden. Doch nun gibt es einen neuen Overlord. Und der stellt sich den dekadenten Imperiumsschnöseln in den Weg!

Die feurige Unterwelt ist die neue Hauptbasis des Overlords. Anstatt wie im ersten Teil einen gewaltigen Turm in den Himmel ragen zu lassen, bauen Ihre Minions den Hort des Bösen diesmal unter der Erde aus. Wie ein Stalaktit ragt das Bauwerk in ein unterirdisches Areal hinab, in dem nun auch Ihre Untergebenen Platz finden. Hier dürfen Sie Arenen, Schmieden und Konstruktionshallen ausbauen und – ganz neu – jetzt auch auf Ihrem Thron Platz nehmen. „Das ist eine der Sachen, die spielerisch zwar keinen Unterschied machen, aber von unglaublich vielen Leuten gewünscht wurden“, erzählt uns Lennart Sas, leitender Spieldesigner bei den Triumph Studios. An jeder Ecke merkt man **Overlord 2** an, dass die Entwickler sehr genau auf die Wünsche und Anregungen der Spielergemeinde gehört haben. Das betrifft vor allen Dingen die beliebten Minions. Die kleinen Dämonen-Handlanger des Overlords gibt es weiterhin in vier Farben. Braune Minions sind die Haudraufs der Truppe und stehen schon zu Beginn zur Verfügung. Die rote Variante benutzt Feuerattacken, die grüne eignet sich perfekt für Schleichangriffe und Spionageaktionen und die blauen Minions sind die Heiler und Zauberer der Gruppe. Diesmal aber bedienen sich die Biester Reittieren wie Spinnen oder Wölfen und bekommen damit neue Fähigkeiten. Wölfe zum Beispiel können prima über breite Schluchten springen. Bevor Ihre Minions jedoch aufsitzen können, müssen Sie erst den jeweiligen Zwischengegner besiegen. Wir sahen den Kampf gegen eine Riesenspinne und freuen uns jetzt schon auf solche Einlagen.

Weitere Neuerung: Ihre Prügelknaben dürfen sich im neuen **Overlord**-Teil verkleiden. Als Legionäre getarnt, schleichen sie zum Beispiel in das feindliche Lager, um Unheil zu stiften. Außerdem haben die kleinen Gremlins an Kraft dazugewonnen. Die stärks-



GRÜNKERN | Die Elfen fungieren in **Overlord 2** als Parodie auf Greenpeace und Co.

IN GNOMINE PATRIS

Gnome sind die heimlichen Helden von Overlord 2. Süß und knuddelig geraten, stiften sie an jeder Ecke Unruhe.

Die winzigen Wesen leben in unterirdischen Bauten und klauen alles, was glitzert und funkelt. Leider gilt das auch für die magischen Lebensenergie-Perlen, die der Overlord für sein Fortkommen braucht. Mit dem riesigen Haudrauf stehen die Gnome sowieso auf Kriegsfuß. Immer wieder fallen Horden von Winzlingen über den Protagonisten und seine Minions her. Am besten, Sie räuchern den Gnom-Bau einfach aus! Ob da wohl die Reittiere der Feuer-Minions helfen? Der Entwickler Triumph hat den Gnomen tolle Fistelstimmchen und wunderschöne Animationen geschenkt. Die versammelten Journalisten waren hin und weg!

FIESLING | Boreos, der Gouverneur der Nordberg-Region, strebt nach Höherem.

Spinnefeind

Für jede Minion-Art steht ein Reittier parat. Die grüne Variante bedient sich fieser Krabbeltiere als Fortbewegungsmittel.

MASSENSCHLACHT | Circa 150 Einheiten kann die **Overlord 2**-Engine gleichzeitig darstellen.

HAUDRAUF | Diesen Supersoldaten hat das Imperium mit Genversuchen erschaffen.

ten unter ihnen zerlegen Säulen, Mauern und ähnliche Hindernisse und verändern so die Umgebung, machen zuvor unbegehbare Pfade zugänglich.

Die kleinen Teufel benutzen im zweiten Teil sogar Apparaturen wie Geschütztürme oder Katapulte. In einer Mission rudern sich die Minions als Schiffsbesatzung die Arme lahm.

Viele Spieler hatten sich gewünscht, lieb gewonnene Minions behalten zu können. In **Overlord 2** opfern Sie deshalb „wertlose" Untergebene, um zum Beispiel den einen Minion zurückzubekommen, der sich einen Panda-Kopf als Hut besorgt hatte und deshalb besonders knuddelig aussah. Eine spezielle Abteilung in Ihrer Unterwelt stellt Ihnen einen Priester-Minion zur Seite, der die Wiederbelebung vornimmt. Zudem bekommen erfahrene Minions Titel wie „Robbenschlächter" verliehen, was sie einem nur noch mehr ans Herz wachsen lässt.

Das Missionsdesign wird nicht nur durch die neuen Minion-Fähigkeiten vielfältiger. Triumph bringt gerade in den Spielfluss Unmengen neuer Ideen ein. So kann sich der Overlord für kurze Zeit in einen der Minions hineinversetzen und die Truppe aus dieser Position heraus anführen. Sein eigener Körper wartet derweil an einer sicheren Stelle. Es gibt zudem Undercover-Aktionen, bei denen Sie leise und bedacht vorgehen. Die Entwickler nehmen damit das Spielgefühl der **Splinter Cell**-Serie auf den Arm.

Der einzigartige Humor bleibt auch im zweiten Teil erhalten. Rollenspiel-Grundsätze stehen bei **Overlord 2** überall auf dem Prüfstand. Schon im Ladebildschirm stehen Ratschläge wie: „Lade einen Succubus nie zum Essen mit deiner Mutter ein!" Doch der Fokus der Witze hat sich leicht verschoben. Sas nennt diesen Schritt „from Tolkien to Ancient Rome". Nicht mehr nur die Fantasy-Welt steht am Satire-Pranger, auch das antike Rom mit fetten Senatoren und verschwenderischen Bauten bekommt sein Fett weg und steht gleichsam für unsere moderne Welt. Das Aussehen der einzelnen Charaktere ist dabei genauso überzeichnet wie ihre Stimmen. Damit auch ordentliche Dialoge dabei sind, hat Triumph einmal mehr Rhianna Pratchett als Autorin verpflichtet. Die Tochter des Fantasy-Autors Terry Pratchett hat auch schon am ersten **Overlord** mitgearbeitet



DAS KIND IM TEUFEL

Achtung, Spoiler! Wir verraten, weshalb der Overlord zu Beginn des zweiten Teils eher ein Over-Knilch ist!

Am Ende der Erweiterung **Raising Hell** war der alte Overlord verbannt worden. Allerdings war eine seiner Konkubinen schwanger. Der Nachwuchs wurde flugs in ein Bergdorf ausgelagert. Als die Dorfbewohner allerdings merkten, welchen Teufelsbraten sie sich dort eingefangen hatten, verscherbelten sie das Kind an das Imperium. In letzter Sekunde retten die Minions den neuen Overlord, der verständlicherweise auf Rache sinnt.

GEFRÄSSIG | Die Wölfe überspringen Gräben und fallen Feinde an. Ein tierischer Spaß!

SCHLUSS MIT LUSTIG !

Einen „guten“ Spielweg gibt es nicht mehr. In Overlord 2 sind Sie entweder böse oder richtig böse! Eine Frage der Gesinnung!



DOMINIEREN

Die etwas weniger böse Seite des Overlords denkt pragmatisch. Wer Dörfler lieber versklavt statt sie direkt zu töten, dessen Tyrannen-Level tendiert eher zu der Entfaltungsart Dominieren. Dadurch bekommen Sie zwar im ersten Moment weniger Boni, erhalten aber über längere Zeiträume kontinuierlich Ressourcen und Fähigkeiten. Auch die Art, in der Sie Zaubersprüche ausführen, beeinflusst Ihre Gesinnung. Wer den „Halo“-Spruch nutzt, um seine Minions zu stärken, bekommt Punkte im Dominieren-Feld. Wer damit aber eine Schockwelle ausstößt, die alles Umliegende mitreißt, sichert sich Zerstören-Punkte. Welche Version ausgelöst wird, steuern Sie darüber, wie lange Sie die entsprechende Taste drücken. Das geht einfach von der Hand und macht Spaß! Dominieren-Spieler bekommen übrigens mehr Nebenaufträge von den Dörflern.

ZERSTÖREN

Tod, Chaos und völlige Zerstörung sind Ihr Metier? Dann tendiert Ihr Overlord auf jeden Fall in diese Richtung. Dorfbewohner töten Sie auf der Stelle, Ihre Minions behandeln Sie wie Dreck, Feinde dürfen mit keiner Art von Gnade rechnen. Beispiel aus dem Zauberbuch: Mit dem „Minion“-Spruch werfen Dominieren-Spieler einfach einen Untergebenen als Rakete auf die Feinde. Das klingt schon böse. Zerstörungs-Fanatiker gehen aber noch einen Schritt weiter und zerquetschen die Winzlinge mit einer Hand, um die eigene Lebensenergie wieder in die Höhe zu treiben. Während sich Ihr Overlord in die eine oder andere Richtung entwickelt, ändert sich auch seine Rüstung und die Unterwelt, in der er lebt. So passt sich die ganze Umgebung Ihrem Spielstil an. Das macht den Titel attraktiv für ein zweites Durchspielen.

und für den zweiten Teil schwarzen englischen Humor ausgepackt. Deshalb gerät **Overlord 2** auch zum Rundumschlag gegen alles und jeden. Immer wieder finden Sie Anspielungen auf andere Spiele. Ein Gebiet der Fantasy-Welt heißt Everlight, manche Charaktere oder Situationen sehen Spiele-Klassikern wir **Donkey Kong** zum Verwechseln ähnlich.

Selbst Greenpeace findet sich parodiert im Spiel wieder. Eine Freiwilligen-Armee namens „Soldaten des Sanktuariums“ unter der Leitung eines gewissen Florian Greenheart sorgen sich um die magisch begabten Kreaturen der Welt und haben eine Art Reservat für derlei Geschöpfe entworfen. Zwischen dem magiehassenden Imperium und den Schergen des Overlords, der die Magie eigentlich nur für seine eigenen dunklen Zwecke will, reiben sich die „Baumumarmer“ auf, um Tier und Natur zu schützen, und geraten so zur dritten Fraktion im Spiel. Dass die Arbeit der Tierschützer bitter nötig ist, macht Ihr Alter Ego mit der glänzenden Rüstung schon sehr früh klar. Mal malträtiert er einen friedliebenden Yeti, mal ruft er seine Minions zum Robbenkloppen zusammen. Auf eines legt Triumph aber Wert: „Wir sind keine Tierhasser. Wir heißen so was auf keinen Fall gut! Aber der Overlord ist ein böser Charakter. Und Robbenkloppen war so ziemlich das Böseste, das uns eingefallen ist!“ Auch die Gewalt, die im Spiel natürlich wieder ausgiebig zelebriert wird, soll so überzeichnet ausfallen, dass das Ganze eher an Slapstick grenzt. **Overlord 2** wird böse, aber herrlich böse!

Die halbgare gute Seite des Vaters können Sie also vergessen. Gab es im Vorgänger noch die Möglichkeit, einen einigermaßen gut gesinnten Charakter zu spielen, ist der Overlord im Nachfolger entweder böse oder sehr böse. Näheres zum Gesinnungssystem erfahren Sie im Kasten oben auf dieser Seite. Der Charakterausbau jedenfalls soll im zweiten Teil der Serie weitaus mehr Möglichkeiten bieten, aber trotzdem leicht von der Hand gehen. In der Schmiede Ihrer Unterwelt basteln Sie neue Rüstungen und Waffen zusammen. Zwischen drei und sechs verschiedene Ausführungen sind bis jetzt geplant. Das kann sich aber bis zur Veröffentlichung des Spiels noch ändern.

Durch Kleinode wie Amulette erhöhen Sie zudem Ihre Attribute. Sogenannte Bibeln, die Sie von Ihren Untergebenen bekommen,



GHOSTBUSTER | Der Eradicator saugt magisch begabte Wesen mit seiner Maschine ein.



EISAFFE | Als alten Bekannten treffen Sie den Yeti schon recht früh im Spiel wieder.

DIEBESTOUR | Ihre Minions klauen Töpfe und Tiegel, in denen sich oft Nützliches versteckt.

Trautes Heim

Ähnlich wie den Turm im ersten Teil bauen Sie in Overlord 2 Ihre Unterwelt immer weiter aus.

ABFLUG | Einer Minion-Truppe auf Wölfen haben die Legionäre nichts entgegenzusetzen.

BOSSKAMPF | Wer die Zwischengegner besiegt, bekommt das entsprechende Reittier spendiert.

spendieren Ihnen neue Zaubersprüche, die sich in mehreren Stufen ausbauen lassen und außerdem an den Tyrannen-Level des Overlords gebunden sind (siehe Kasten „Schluss mit lustig!" auf der vorherigen Seite).

Und was wäre der Overlord ohne die schönen Frauen an seiner Seite? Diesmal kann der Ober-Liebhaber drei Mätressen gleichzeitig an seiner Seite haben. Das aber nur, solange er die holde Weiblichkeit mit Geschenken bei Laune hält und dafür sorgt, dass im Harem nicht der Zickenkrieg ausbricht. Aus dem kühlen Nordberg kommt schon sehr bald seine Jugendfreundin Calda zum Overlord. Im Feenland trifft er dann Fay, die Göttin des Lichts, die sich vom fiesen Herrscher schnell auf die dunkle Seite ziehen lässt. Die verwöhnte Imperium-Göre Gina komplettiert das Trio dann. Jede der Eroberungen gewährt dem Overlord neue Fähigkeiten. Zur Unterhaltung in der Unterwelt können Sie zudem einen Barden-Minion samt Band engagieren, der poetische Lieder über Ihre bisherigen Missetaten zum Besten gibt.

In diesem illustren Kreis sitzen Sie dann auf Ihrem Thron und empfangen die Bewohner der unterjochten Dörfer, die Bitten an Sie richten. Denn **Overlord 2** hat zwar eine lineare Geschichte, bietet aber auch kleine Nebenaufgaben, die vom bösen Tagesgeschäft ablenken, während Sie Ihrem ultimativen Ziel immer näher kommen: die Hauptstadt des Imperiums einzunehmen und komplett zu verwüsten!

Die frühe Alpha-Phase hat **Overlord 2** zwar noch nicht erreicht, trotzdem sieht das Projekt schon jetzt technisch perfekt aus. Wunderschöne, stimmige Umgebungen und herrlich animierte Charaktere treffen sich in einer flüssigen und stabilen hauseigenen Engine. Der Entwickler will dabei bis zu 150 Figuren gleichzeitig auf den Bildschirm bringen. So kommen wahre Massenschlachten zwischen Ihren Minions und den Legionen des Imperiums zustande.

Triumph entwickelt übrigens zeitgleich für PC, Xbox 360 und Playstation 3. Wir konnten alle drei Versionen sehen und uns überzeugen, dass selbst die oftmals schwierige Entwicklung auf der PS 3 sehr gut vorangeht. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Man verschreie mich als Fanboy, aber ich liebe **Overlord 2** jetzt schon. Ich habe gesehen, wie sehr Triumph an diesem Projekt hängt, wie viele kleine Ideen die Niederländer einbauen. Und ich habe gemerkt, dass das Studio all die winzigen Kritikpunkte, die es am ersten Teil noch gab, nach und nach ausmerzt. Deshalb weiß ich: Hier kommt das spaßigste Spiel des Jahres 2009.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Triumph Studios**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **2009**

TEUFLISCHE TECHNIK

Entwickler Triumph sorgt mit viel Aufwand dafür, dass Overlord 2 auf allen Systemen flüssig läuft.

Für PC, Playstation 3 und Xbox 360 erscheint **Overlord 2** simultan. Deswegen haben die Entwickler eine ganz neue Engine auf die Beine gestellt. Setzte der erste Teil noch auf komplett vorgerenderte Spielszenen aus einem Guss, rendert die neue Engine jede Szene mehrmals, um schließlich das finale Bild zu erstellen. Dabei werden Details wie Tiefe, Normal Mapping, Schatten, Nebel und Überstrahleffekte einzeln berechnet. Läuft eine Spielszene nicht rund oder bricht die Framerate ein, so tritt das sogenannte „Profiling" in Kraft. Die Entwickler nehmen sich dabei jede einzelne Millisekunde des Spiels vor und ermitteln, welcher Baustein zu diesem Zeitpunkt am meisten Rechenkraft frisst. Auf dieser Grundlage verringern die Designer dann die Polygonzahl eines Charakters oder verringern die Weitsicht in der entsprechenden Szene. Dieses System führt dazu, dass **Overlord 2** schon in der derzeitigen Pre-Alpha-Phase erstaunlich flüssig läuft und trotzdem sehr detailreich daherkommt.



SCHICHTSALAT | Jede Szene in **Overlord 2** setzt sich aus mehreren Lagen zusammen



KOMPLEXE WELT | In Ihrem Inselstaat tummeln sich hunderte Polygon-Bewohner, die je nach Beruf einem anderen Tagesablauf nachgehen.

DETAILREICH | Haemimont Games' Grafik-Engine stellt die Spielwelt realistisch dar. Sogar Kleinigkeiten wie die Wäsche auf dem Balkon sind gut zu erkennen.

UNGEEIGNETE PERSPEKTIVE | Auch wenn **Tropico 3** in dieser Ansicht ein optischer Leckerbissen ist, zum effektiven Verwalten der Insel ist sie nicht geeignet.

Tropico 3

Von: Sebastian Weber

Ein neuer Diktator ist in der Stadt – Kalypso tauscht Rom gegen eine Bananenrepublik.

Ältere Semester mit Hang zur Egozentrik sollten sich schon einmal in ihre Ausgehuniform pressen, sich eine kubanische Zigarre anzünden und ein Glas Havana Club einschenken, denn im kommenden Jahr herrschen Sie wieder über die Bananenrepublik von **Tropico**. Auch wer in seiner Freizeit nicht dauernd davon träumt, wie schön es wäre, ein ergebenes Volk unter sich zu haben, darf sich freuen, denn mit **Tropico 3** kehrt im kommenden Jahr die erfolgreiche Diktatoren-Simulationsreihe auf Ihren Rechner zurück.

Wie schon angedeutet, der dritte Ausflug in das Leben eines Despoten orientiert sich wieder an der historischen Vorlage des Kalten Krieges und setzt Sie als alleinigen Machtinhaber an die Spitze eines Inselstaates (wer hat hier Kuba gesagt?). **Tropico 2** versuchte seinerzeit, ein frisches Setting zu etablieren und bediente sich des Piraten-Themas. Der Erfolg blieb aus. Unter anderem ein Grund, warum **Imperium Romanum**-Entwickler Haemimont Games unter dem immer wieder gern genutzten Schlagwort „Back to the roots" an das Erfolgsrezept von **Tropico 1** anknüpft und verstaubte Sandaletten gegen Zigarren und Rum tauscht.

Als El Presidente steht es Ihnen offen, wie Sie Ihr Inselvolk behandeln. Möchten Sie als großzügiger und bürgernaher Staatschef in die Annalen eingehen? Oder greifen Sie lieber hart durch, sperren Dissidenten direkt weg, unterdrücken die Presse und sorgen sich mehr um Ihr eigenes Vermögen als um das Wohl der Menschen? Beide Extreme stehen Ihnen offen. Bevor Sie aber loslegen, bestimmen Sie zunächst, was für einen Charakter Ihr digitales Ebenbild haben soll. Sie entscheiden über Fähigkeiten und Begabungen. Danach erschaffen Sie sich Ihr Eiland, indem Sie festlegen, wie die geo- und demographischen Gegebenheiten sein sollen. So bekommen Sie bei jedem neuen Spiel eine einzigartige Insel, auf der Sie nicht wissen, was Sie erwartet.

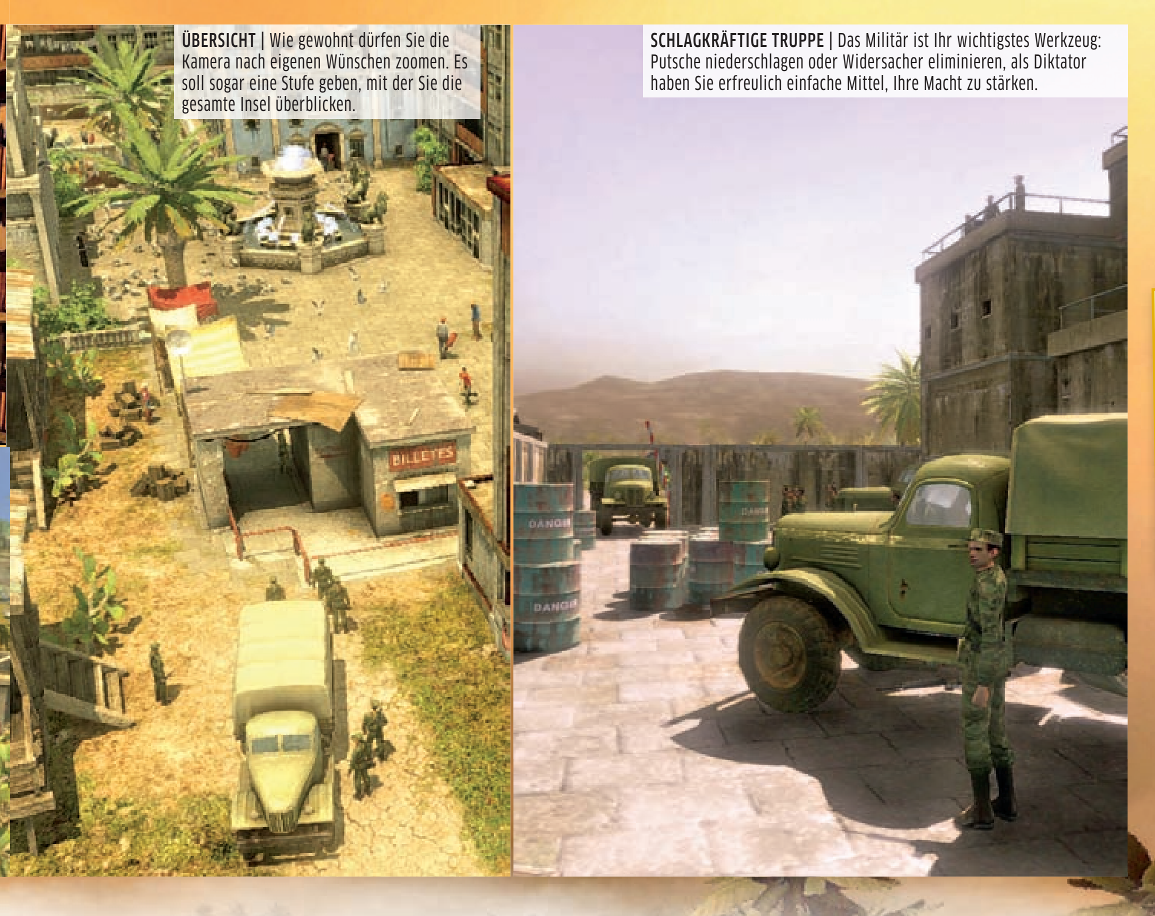
Die erste und sogleich wichtige Neuerung: El Presidente ist in **Tropico 3** tatsächlich als Figur auf Ihrem Eiland unterwegs und kann mit Gebäuden oder Objekten in der Welt interagieren. Ob Sie den gestressten Diktator zum Sonnenbaden an den Strand schicken, ihn im Kasino das Staatsvermögen verprassen oder auf dem Balkon des Regierungspalastes eine Rede halten lassen – viele der Aktionen haben direkten Einfluss auf das Spielgeschehen. Wenn Sie zum Beispiel den Bau eines Gebäudes persönlich überwachen, werkeln Ihre faulen Untertanen deutlich schneller. Besuchen Sie ein Restaurant, lockt das mehr Touristen dorthin, was wiederum den Umsatz des Gastronomen und somit Ihre Steuereinnahmen in die Höhe treibt. Die Möglichkeiten sind vielfältig und wohldosiert einzusetzen.

Taktisches und wirtschaftliches Geschick sind überhaupt entscheidend darüber, wie gut es Ihrem Land geht. Deshalb beschäftigen Sie sich die meiste Zeit über damit, Gebäude und Produktionszyklen zu errichten, um möglichst viel Gewinn zu erwirtschaften und so Ihre Macht zu stärken. Dabei warten aber allerlei Herausforderungen:

Als neuer und wertvollster Rohstoff steht nämlich das Schwarze Gold auf dem Ressourcenplan. Deshalb sollten Sie mithilfe Ihrer Arbeiter die Ölfelder Ihres Fleckchens Erde möglichst frühzeitig erschließen und fördern. Zu Beginn

WUSSTEN SIE, ...

... dass die Musik in **Tropico** von Daniel Indart komponiert wurde?
...dass Indart dafür 2002 den Original Music Composition Award der Academy of Interactive Arts and Sciences verliehen bekam?
... dass ein Ereignis in **Tropico** auf den Besuch von Papst Johannes Paul II. auf Kuba anspielt?
... dass **Tropico 2** von einem Entwickler namens Frog City stammt?
... dass es zu **Tropico 2** eine Special Edition gab mit Postkarten, Mauspad, Wallpapern und einer Piratenschatzkarte?



ÜBERSICHT | Wie gewohnt dürfen Sie die Kamera nach eigenen Wünschen zoomen. Es soll sogar eine Stufe geben, mit der Sie die gesamte Insel überblicken.

SCHLAGKRÄFTIGE TRUPPE | Das Militär ist Ihr wichtigstes Werkzeug: Putsche niederschlagen oder Widersacher eliminieren, als Diktator haben Sie erfreulich einfache Mittel, Ihre Macht zu stärken.

Ihrer Amtszeit reißt das ein Loch in den Haushalt, das größer ist als Franjo Pooths Schuldenberg. Grund: Die Nachfrage ist anfangs recht gering und die Produktionskosten der Raffinerien und Bohrinseln sind vergleichsweise hoch. Doch im Verlauf der Spielzeit erweist sich das Ölgeschäft als Gelddrucklizenz. Das versprechen die Entwickler zumindest, da der Preis – wie in der realen Wirtschaft – durch Angebot und Nachfrage reguliert werden soll.

Ebenfalls realistisch verhalten sich aber auch die Arbeiter. Behandeln Sie die schuftenden Kerle schlecht und beuten Sie sie genauso aus wie unser Chef uns, droht im Handumdrehen ein Streik, der dann mit etwas Pech einen ganzen Industriezweig lahmlegen und somit ein Vermögen kosten kann. Als gestandener Diktator haben Sie natürlich verschiedene Möglichkeiten, ein solches Problem zu lösen: Die ungünstigste Methode aus Sicht des Machthabers ist, den Forderungen nach Lohnerhöhungen oder anderen Lappalien nachzugeben, sich also Fehler einzugestehen. Das kommt gar nicht infrage. Sympathischer ist es, einfach zu warten, bis den Quertreibern die Puste, also das Geld, ausgeht und sie einsehen, am kürzeren Hebel zu sitzen. Wer diese Geduld nicht aufbringen möchte, schickt zur Not einfach das Militär los, das weiß, wie man Streikprobleme schnell löst. Die radikale Lösung schmälert jedoch El Presidentes Ansehen bei der Bevölkerung. Sie sehen also, zu leichtfertig sollten Sie Ihren Staat trotz alleiniger Macht nicht führen.

Neben den wirtschaftlichen Problemen bekommen Sie es auch immer wieder mit politischen Herausforderungen zu tun. Da gibt es zum Beispiel die Ureinwohner der Insel, die entweder in das öffentliche Leben eingebunden werden oder eine echte Gefahr darstellen können. Bauen Sie etwa zu nah an oder im schlimmsten Fall in deren Gebiet, kann es passieren, dass die Eingeborenen Touristen vergraulen oder Bauernhöfe überfallen. Auch dann hilft wiederum das Militär, die Aufrührer zu beseitigen. Mit dem Klischee des dauerbetrunkenen Indianers haben die Eingeborenen von **Tropico 3** nichts zu tun.

Vereinzelte Querdenker sind dagegen schwerer auszumachen, schaden aber Ihrem Ruf bei den Untertanen erheblich. Dafür steht es Ihnen in **Tropico 3** frei, eine Geheimpolizei zu gründen, die Staatsfeinde um die Ecke bringt und es wie einen Selbstmord aussehen lässt, aber durchaus auch Spione anderer Nationen ausfindig macht. Lassen Sie dagegen die Agenten zu sehr von der Leine, mag es sein, dass die Jungs ebenfalls das Vertrauen in Sie verlieren und Ihre Projekte sabotieren oder gar zu Ihren Widersachern überlaufen und als Doppelagent im Untergrund agieren.

Aber nicht nur, dass Sie mit jeder Menge Problemen und Herausforderungen innerhalb Ihres Landes zu kämpfen haben, auch die Beziehungen mit anderen Nationen sind manchmal ein Ritt auf Messers Schneide. Der Kalte Krieg erschwert die diplomatischen Verhandlungen. Da sich etwa Ihr Kontakt zur UdSSR verschlechtert, handeln Sie mit den USA bestimmte Verträge aus und umgekehrt. Genauso vorsichtig sollten Sie sein, wenn Sie El Presidente einmal im Jahr vor das Volk treten lassen, um eine Rede zu halten. Dort haben Sie – wie in den meisten Sport-Managerspielen – die Wahl aus vorgegebenen Phrasen, mit denen Sie dem Volk Honig um den Bart schmieren oder es unter Druck setzen. Loben Sie dabei die Wirtschaftslage, kann das für neuen Aufschwung sorgen, während Angriffe auf Amerika oder die Kommunisten schnell zu internationalen Spannungen führen. Dasselbe droht,

REMAKE-GEFAHR?

Tropico 3 orientiert sich stark an PopTop Softwares Original-Wirtschaftssimulation – baut es mit einigen neuen Inhalten fast eins zu eins nach. Gibt es noch andere Titel, die vielleicht demnächst wieder aus der Versenkung auftauchen?



Biing!: Sex, Intrigen und Skalpelle
Zwei Jahre vor **Theme Hospital**, das dagegen wirkt wie ein Bingo-Nachmittag im Altenheim, erschien die Krankenhaussimulation, die anspruchsvolle Wirtschaftselemente mit Erotik und Humor verband. Nicht nur die Presse war angetan. Und wer weiß, vielleicht greifen Take Two oder CDV ja zu, die haben zumindest mit der großbrüstigen Lula schon Erotikerfahrungen ...



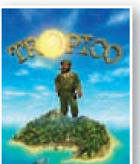
Patrizier
Historische Korrektheit und ein komplexes Wirtschaftssystem, das zeichnete die Reihe über die Blütezeit der Hanse rund um das 13. Jahrhundert bislang aus. Die Rechte liegen bei Ascaron, die daraus locker ein Piraten-**Sacred** mit Handelselementen machen könnten.



Afterlife
Lucas Arts kennt sich nicht nur mit **Star Wars** aus. **Afterlife** stellte Sie vor die Aufgabe, Himmel und Hölle effektiv zu führen. Mit Peter Molyneux im Boot wäre eine Neuauflage sicher möglich; der spielt gern Gott und bringt dank **Dungeon Keeper** genug Erfahrung mit.

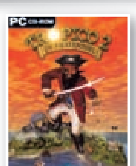
DIE VORGÄNGER

Fünf Jahre sind inzwischen seit dem letzten Ausflug in die Diktatur vergangen. Wir stellen Ihnen die beiden vorangegangenen Titel kurz vor:



Tropico (2001)
Test in PC Games 06/01
Wertung: 84
Als Diktator einer Insel im Kalten Krieg schlagen Sie sich mit Ihrem Staat herum. Der Schwierigkeitsgrad war zu hoch.





Tropico 2 (2003)
Test in PC Games 06/03
Wertung: 82
Ein neues Setting: Piraten. Statt zu handeln, überfallen Sie andere. Das ist uns sympathischer, war aber weniger erfolgreich als Teil 1.





ARM TRIFFT REICH | Genau wie bei Redakteur und Vorgesetztem erkennt man auch am Stadtbild schnell die Unterschiede des Vermögens.

wenn Sie sich Hilfe bei der UN holen. Die bietet Aufbauhilfe an, was bedeutet, dass die ausländischen Einsatzkräfte die Bevölkerung mit Nahrung und Medikamenten versorgen. Jedoch gießen Sie damit Öl ins Feuer der Dissidenten und Ihrer politischen Gegner – auch wenn es verlockend ist, da es Ihnen lästige Arbeit abnimmt. Lediglich, wenn eine Naturkatastrophe Ihre Insel heimgesucht hat, dürfen Sie die UN ungestraft um Hilfe bitten.

Die Kampagne, in die Tropico 3 dies alles einbettet, gibt der Entwickler momentan mit einer Länge von 15 Missionen an. Ob sich daran noch etwas ändert oder andere Überraschungen warten, steht bislang nicht fest (siehe Interview rechts unten).

Haben Sie den Story-Modus und das Endlosspiel erfolgreich absolviert, stehen Ihnen weitere Möglichkeiten offen, Ihren liebgewonnenen El Presidente weiter herrschen zu lassen, denn Publisher Kalypso arbeitet an einem umfangreichen Online-Part. Über einen nicht näher definierten Online-Service soll es in Tropico 3 möglich sein, mit seinem Avatar Inseln anderer Spieler zu besuchen. Auf dem fremden Eiland dürfen Sie dann umherschlendern, die Gegend erkunden und mit dem dortigen Diktator chatten. Praktischen Nutzen hat diese Option nur, wenn

IHRE WÜNSCHE, UNSERE MEINUNG – BURTCHENS BANANENFAKTOR

Zwei Teile umfasst die Tropico-Reihe. Genug Erfahrungswert, dass die Spieler wissen, was besser gemacht werden kann. Auf pcgames.de haben wir Sie nach Ihrer Meinung gefragt und unser Quotenossi gibt seine Einschätzung dazu:

Prime85 | „Ich wünsche mir, dass es eine größere Auswahl an Gebäuden gibt und sie schneller fertiggestellt werden können."

PC Games meint: Bisher behaupten die Entwickler, am Ende mehr als 60 Gebäude im Spiel zu haben. Zum Balancing haben sie sich nicht geäußert.

Herbboy | „Eine umfangreiche Außenpolitik wäre nicht schlecht."

PC Games meint: Es deuten sich bislang einige außenpolitische Möglichkeiten an, genau wie Christian Schlütters erster Freigang. Die Entwickler halten sich aber bedeckt.

Joker2u | „Ich möchte interne Machtkämpfe in der Partei und Paraden, damit es wirklich nach einer Diktatur aussieht."

PC Games meint: Die politischen Aktionsmöglichkeiten scheinen in **Tropico 3** umfangreicher zu werden, ein Parade(n)beispiel eines Politiksimulators sollte man aber nicht erwarten.



Hyperhorn | „Mir würde es gefallen, wenn die Story etwas dichter wäre."

PC Games meint: Gute Geschichten sind in Wirtschaftssimulationen so selten wie Fotoaufnahmen von Rainer Rosshirt. Die Kampagne wird sich wohl aus losen Missionen zusammensetzen.



AUSSENPOSTEN? | Ob Sie gegen andere Länder in den Krieg ziehen, ist ungewiss.



RELIGION | Ob und welche Rolle die Kirche in **Tropico 3** spielt, verraten die Entwickler nicht.

Sie einem anderen Spieler auf seiner Insel bei einem Problem helfen oder Ihnen jemand unter die Arme greift. Solche Beziehungen helfen im späteren Spielverlauf, Ressourcen der eigenen Insel über das Internet mit den Spielern auf aller Welt zu handeln, sei es gegen Geld oder im Tausch gegen gerade benötigte Waren. Kalypso denkt sogar darüber nach, eine Art Inselrat einzuführen, dem gewählte Spieler vorsitzen.

Das alles ist natürlich nicht nötig, um das Spiel zu beenden, aber ohne Frage eine communitybildende Maßnahme, die durchaus Früchte tragen kann. Denn obwohl die Entwickler nach der Veröffentlichung von **Tropico 3** planen, immer wieder neue Inhalte für die Bananenrepubliken zu veröffentlichen, eine lebendige Spielergemeinschaft erreicht dabei in kürzerer Zeit deutlich mehr. Mithilfe von Kartengenerator und Timeline-Editor ist es möglich, sogenannte Herausforderungen zu basteln und diese wiederum über den Online-Service für andere Spieler bereitzustellen. Der Timeline-Editor ist dabei das mächtigste Werkzeug der kreativen Köpfe. Mit ihm bauen Sie eigene Missionen und Kampagnen zusammen, indem Sie einem bestimmten Datum innerhalb der Spielzeit ein Ereignis zuweisen. Diese variieren von Naturkatastrophen bis hin zu politischen Aufständen. Nachdem Sie Ihre Herausforderung fertiggestellt haben, steht sie für die anderen Spieler zum Download bereit, die sich daran versuchen können und sich damit Punkte verdienen, um in einer Highscoreliste aufzusteigen. Die besten drei Herausforderungen der Woche landen auf der offiziellen Webseite, sodass alle Voraussetzungen für unendlichen Spielspaß erfüllt scheinen.

Bleibt nur abzuwarten, ob die **Tropico**-Reihe überhaupt noch genug Anhänger hat. Zumindest in Sachen Qualität kann man beruhigt sein, denn mit **Imperium Romanum** haben Haemimont Games und Kalypso gezeigt, dass sie ordentliche Wirtschaftssimulationen entwickeln. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Was Kalypso und Haemimont Games versprechen, klingt für Hobby-Despoten wie die erneute Erfüllung ihrer Träume. Auch grafisch macht die Karibikinsel einen guten Eindruck. Es bleibt aber abzuwarten, ob Entwickler und Publisher es schaffen, die Reihe wiederzubeleben. Denn in Bewegung gab es **Tropico 3** nicht zu sehen.

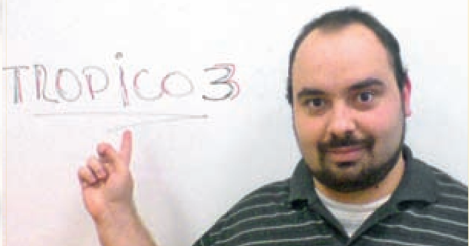
GENRE: **Wirtschaftssimulation**
ENTWICKLER: **Haemimont Games**
ANBIETER: **Kalypso**
TERMIN: **2009**

INTERVIEW MIT **BOYAN IVANOV**

„Wir wollen Profis und Anfänger glücklich machen."

PC Games: Ihr seid bislang ja vor allem für eure **Imperium Romanum**-Reihe bekannt. Wie unterscheidet sich **Tropico 3** von euren bisherigen Wirtschaftssimulationen?

Ivanov: „Während bei **Grand Ages: Rome** vor allem das Makromanagement der Stadt im Vordergrund steht, konzentrieren wir uns bei **Tropico 3** mehr auf die Einheiten selbst – ähnlich wie im ersten **Tropico** oder **Imperium Romanum**. Zudem setzen wir erstmals auf einen Avatar für den Spieler. El Presidente steht also endlich unter der direkten Kontrolle des Spielers."



Boyan Ivanov ist Entwickler bei Haemimont Games.

PC Games: Apropos Avatar. Neben dem selbst erstellten Charakter dürfen wir auch aus historischen Figuren wählen. Bringen diese Persönlichkeiten Vorteile?

Ivanov: „Nein, es bringt dir keinen Vorteil, zum Beispiel Fidel Castro zu wählen. Aber auch die historischen Charaktere sind nach den eigenen Wünschen veränderbar. Wenn du zum Beispiel den Charakterwert „Golden Tongue" wählst [Engl. für „goldene Zunge"], fällt es leichter, gute Beziehungen zu den USA oder der UdSSR aufrechtzuhalten. Außerdem haben dann Wahlreden größere Auswirkungen."

PC Games: Das Ur-**Tropico** musste vor allem Kritik einstecken, da es nicht besonders einsteigerfreundlich war, sondern eher die erfahrenen Spieler ansprach. Wie geht ihr mit diesem Problem um?

Ivanov: „Unser Ziel ist, beide Extreme glücklich zu machen, sowohl die Profis als auch die Gelegenheitsspieler. Indem wir das Interface entschlacken, versuchen wir, dem Spieler die Probleme seiner Inselnation so klar und präzise wie möglich zu präsentieren. Den Schwierigkeitsgrad sollen also vor allem Situationen im Spiel ausmachen und nicht die unkomfortable Bedienung. Wenn also zum Beispiel ein Tropensturm über das Eiland hinwegfegt, bekommt der Spieler eine Nachricht, welche Gebäude zerstört wurden, damit nicht die Gefahr besteht, dass er vergisst, eine wichtige Einrichtung wieder aufzubauen."

PC Games: Zum Thema Stürme und andere unerwartete Ereignisse: Werden diese sich auf reale Unglücke stützen und vielleicht sogar online aktualisiert?

Ivanov: „Es wird definitiv solche Ereignisse geben, allerdings werden sie sich nicht auf reale Vorlagen beziehen. Jedoch planen wir, nach der Veröffentlichung immer wieder neue Inhalte für **Tropico 3** über das Internet zu verbreiten."

PC Games: Könnt ihr uns schon Details zum Kampagnen-Modus verraten?

Ivanov: „Wir sind im Moment immer noch dabei, die Details dazu festzuzurren. Wir haben aber im Moment die Idee, mehrere Kampagnen auf verschiedenen Inseln anzubieten. Natürlich bieten wir auch einen Endlos-Modus an. Aber Genaues können wir nicht sagen."



FRÄULEIN | Ihre Sims verhalten sich im dritten Teil noch realistischer.

MEHR CHARAKTER | Wer seinen Sim schon von Kindheit an böse anlegt, bekommt einen Satansbraten.

Die Sims 3

Von: Mick Schnelle

Siedeln ohne Siedler? Da kann es sich nur um die Sims handeln, die zu ihrem dritten Besuch ansetzen.

SERIENTÄTER

Die Sims-Serie ist das erfolgreichste Computerspiel-Produkt überhaupt.

Im April 2008 gab Electronic Arts bekannt, dass sich die Spiele unter der **Sims**-Marke bis jetzt über 100 Millionen Mal verkauft haben. **Kein Wunder also**, dass der Publisher die Serie entsprechend hofiert und im Halbjahrestakt neue Erweiterungen erscheinen. Mittlerweile hat EA eine eigene Sims Division, die sich nur um diese Marke kümmert, zu der neben **Die Sims** und **Die Sims 2** auch Handy-Spiele und Casual-Titel wie **Sims Carnival** und **MySims** gehören. Eine Online-Variante scheiterte jedoch.

Die Sims zu Gast in München und wir waren dabei. Spieldesignerin Mary Jean Chun zeigte uns die weit fortgeschrittene Version, die wir Ihnen in zehn Schritten vorstellen.

1 Die Sims haben jetzt eine Stadt voller Nachbarn.

Egal wie groß das eigene Heim samt Garten bislang auch war, es konnte doch nie den „Schuhkarton-Look“ ablegen. Das wird jetzt anders. In Teil 3 kann man sich völlig frei in der ganzen Stadt bewegen. Dabei gibt es keine Ladepausen, sondern man zoomt wie in einem Echtzeit-Strategiespiel munter rein und raus, dreht die Ansicht und guckt sich an, wo und wie die anderen Sims leben, lieben und leiden.

2 Jede Stadt entwickelt sich völlig anders.

Das bringt mächtig Leben in die Bude: Während Sie sich um Ihre Sims kümmern, entfalten sich sämtliche Bewohner der Stadt munter weiter. Sie werden genauso wie Ihre Lieblinge älter, ziehen um, heiraten, bekommen Kinder, sterben und treiben als Geist auf dem Friedhof ihr Unwesen. Designerin Chun versprach uns, dass keine Stadt der anderen gleicht, wenn die Entwicklung der Leutchen erst mal in Gang gekommen ist. Und natürlich stecken Sie mittendrin und verändern durch Ihre Handlungen das Leben in der Kleinstadt zusätzlich.

3 Ein komplexes Charaktersystem für realistischere Sims

Gleich zu Beginn des Spiels können Sie Ihren Sim mit bis zu fünf Charaktereigenschaften versehen, die seine Persönlichkeit bestimmen. Dabei gibt es eine riesige Menge an Möglichkeiten, die in der Kombination rein rechnerisch über eine Million Varianten offenbaren. Vom übellaunigen, pizzaliebenden, paranoiden Schnorrer bis zur flirtfreudigen, idealistischen, Vegetarierin mit grünem Daumen und Hang zur Kleptomanie ist alles möglich. Ebenfalls denkbar, dass die beiden heiraten und ein Kind bekommen, dessen Erbanlagen sich aus den Charaktereigenschaften seiner Eltern zusammensetzen. Aber keine Panik, der kleine Plagegeist ist in diesem Fall nicht rettungslos vorbelastet. Denn Kinder erben maximal zwei Vorlieben ihrer Erzeuger, den Rest erhalten sie erst nach und nach, was auch von ihren Taten abhängt. Und darum können Sie sich dann ja höchstpersönlich kümmern.

4 Das Aussehen ist reine Ansichtssache.

Nein, wir haben nichts getrunken, der Satz ergibt durchaus Sinn. Denn das Entwicklerteam legt viel Wert auf einen Charakter-Editor, mit dem so ziemlich alles möglich ist. Egal ob Nasenlänge, Augenbrauenwinkel, Körperform oder Hautfarbe, Grenzen gibt es kaum. Hierzu Mary Jean Chun: „Unser Ziel ist es, dass man seine eigenen Bekannten nachbauen kann. Wir haben das an uns selbst getestet und sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis.“ Leider wollte sie uns partout nicht den Sim von sich selbst zeigen. Da möchte sich wohl jemand nicht in die Karten gucken lassen! Schließlich sagt ein Sim ja auch viel über seinen Spieler aus.

5 Was man sieht, kann man auch verändern.

Einer der Hauptgründe für den gigantischen Erfolg der Sims waren bislang die vielfältigen Möglichkeiten, Einrichtungsgegenstände und Häuser individuell zu gestalten. Allerdings war das eher eine Arbeit für fleißige Lieschen mit masochistischem Hang zur Kleinarbeit per Hand. Das wird in Teil 3 deutlich leichter. So lassen sich ganze Arrangements aus Tischen, Stühlen oder Schränken zusammenfassen und mit einem einzigen Mausklick woanders platzieren. Genauso schnell ändert man eben mal das Muster der Tapete oder vergrößert flugs das Arbeitszimmer, wobei bereits gebaute Wände und Fenster automatisch angepasst werden. Baumuffel begrüßen die deutlich entschlackte



WANDELBARES OUTFIT | Sie steht auf Margeriten und den Military-Look. Er liebt sie trotzdem.

AUFLAUF | Ein spontanes Rockkonzert im Park. Na hoffentlich hat der junge Mann genug geübt!

FÜNF FRAGEN AN **MARY JAEN CHUN VON EA**

„Ich hätte gerne Aliens."

PC Games: Was ist für dich die wichtigste Neuerung?

Chun: „Eindeutig die neuen Charaktereigenschaften. Dadurch werden die Sims einzigartig. Es macht jede Menge Spaß, mit ihnen herumzuexperimentieren."

PC Games: Wenn du unbegrenzte Ressourcen hättest, was würdest du in das Spiel einbauen?

Chun: „Wow, das ist schwer. Ich glaube, ich hätte gern Außerirdische im Spiel, die verrückte Dinge anstellen würden."

PC Games: Wie siehst du das mit der eingebauten Reklame im Spiel? Wird es deshalb billiger angeboten?

Chun: „Nein, wir werden es nicht billiger anbieten. Wir machen das, weil die Leute das Spiel dann als realistischer empfinden. Aber wer die Werbung nicht will, muss sie nicht online updaten."

PC Games: Wird es diesmal nackte Menschen im Spiel geben?

Chun: „Ja, aber nur so, wie man es gewohnt ist. Also es wird alles verpixelt, was geschlechterspezifisch ist. Wir wollten uns damit den Comic-Look bewahren. Und nein, auch wenn ihr jetzt hartnäckig nachfragt, bei uns wird es keine Oben-ohne-Schönheiten am Strand geben. Aber die Spieler werden so was sicherlich selbst entwerfen."

PC Games: Habt ihr schon Pläne für das erste Add-on?

Chun: „Nein, wir haben zwar schon einige Ideen, aber exakte Pläne gibt es noch nicht. Wir werden ein großes Brainstorming abhalten, an dem jedes Teammitglied beteiligt ist, und dann gucken wir mal, was dabei herauskommt."

Steuerung, die mit wenigen Klicks entscheidende Änderungen durchführen lässt.

6 Das Leben Ihrer Charaktere wird viel direkter.

Morgens aufstehen, duschen, auf die Toilette gehen, Frühstück machen und auf jeden Fall pünktlich zur Arbeit gehen. Doch halt, Moooment, wir haben ja den Müll vergessen. Bislang bedeutete das abzuwarten, bis der Sim wieder aus dem Büro nach Hause kommt (so keine helfende Hausfee engagiert worden war) und einen Teil der wertvollen Freizeit statt zur Erholung für den Hausputz verschwendet. In Sims 3 können Sie einen Teil dieser Arbeiten per Mausklick selbst übernehmen und so zum Beispiel herumliegende Gegenstände selber aufheben oder Müll wegwerfen. Das spart Nerven!

7 Die Sims haben Wünsche für das Leben

Das Leben ist ein langer ruhiger Fluss. Bisweilen auch ein extrem langweiliger Fluss. Es sei denn, die eigenen Schutzbefohlenen haben einen Wunsch – einen sehr großen Wunsch. Lebensträume bestimmen die Stimmungslage der Sims im dritten Teil. Mo, einer der Charaktere, den Mary Jean Chun uns zeigte, etwa will unbedingt ein internationaler Rockstar werden. Nur ist Mo leider dickleibig, kraftlos und auch sonst eher eine trübe Tasse. Aber er hat ja Sie als Helfer. Also schicken Sie Mo erst mal ins Fitnessstudio und lassen ihn ein Instrument lernen. Durch das Erreichen solcher kleinen Ziele erhält er sogenannte „Achievementpoints". Die investiert man beispielsweise in eine Wundermaschine, die unseren Mo binnen Sekunden in einen muskelgestählten Adonis verwandelt. Umgekehrt lassen sich diese Spezialeinrichtungen auch nutzen, um etwa Mos tyrannische Schwester ein wenig zu verunstalten, weil sie den armen Kerl sonst gern triezt oder ihm sonst wie das Leben schwer macht. Generell sind diese nicht ganz leicht zu erreichenden Lebensziele dafür gedacht, Spieler zurück vor den Monitor zu bekommen, die mit Wändebepinseln und Klamottendesignen nicht allzu viel anfangen können.

8 Die Sims werden endlich mobil

Die neue offene Nachbarschaft bietet ein weites Feld, um die eigene Stadt zu erkunden. Doch die Sims stammen ja aus Amerika, weshalb sie längere (und natürlich auch kürzere) Strecken nicht zu Fuß zurücklegen müssen. Wer es traditionell mag, fährt mit dem dicken SUV (oder was ähnlich Spritsparendem) zum Shopping. Hat man es schon zu einigem Reichtum gebracht, lohnt sich auch ein Taxi. Und wie die US-Regierung entdecken auch die Sims ihren Sinn für die Umwelt und dürfen mit dem Rad herumsausen. Allerdings kann man dann die neue Bekanntschaft damit natürlich nicht stilecht nach Hause chauffieren.

9 Die Sims sind jetzt begeisterte Jäger und Sammler

In der Stadt befindet sich ein ausladender Park und in dem liegt ein schöner großer Teich. Geduldige Naturen nutzen diesen, um zu angeln. Macht man das häufiger und steigt dadurch die Erfahrung an, gelingt vielleicht sogar der große Fang. Dann hängt plötzlich eine unbekannte Fischart am Köder, für die man einen Preis erhält. Natürlich darf man den Fang auch abends auf den Tisch bringen und spart sich so das teure Abendessen. Käfersammler können auch neue Arten entdecken ... zum Verzehr sind diese Funde aber nicht zu empfehlen.

10 Wir bekommen eine lohnende Online-Welt

Schon seit dem ersten Sims-Spiel spielt die Online-Welt eine bedeutende Rolle. Das soll noch weiter ausgebaut werden. Über ein Startprogramm erhalten Sie auf einen Blick Auskunft darüber, welche Gegenstände, Add-ons oder Patches installiert sind. Außerdem soll man natürlich wieder nach und nach neue Gegenstände und vor allem neue Städte herunterladen dürfen. Denn Die Sims 3 wird nur mit einer einzigen Stadt ausgeliefert, eine zweite wird kurz nach dem Release erscheinen. Das alles soll kostenlos sein, genau wie die Möglichkeit, eigene Videos schneiden und rendern zu lassen, ohne besondere Vorkenntnisse dafür zu haben. Das funktionierte bei einem vorgeführten Demovideo tatsächlich mit wenigen Mausklicks. ❑

ERSTEINDRUCK

Mick Schnelle



Die Sims 3 wird kein Quantensprung in der Entwicklung, sondern eher eine Erweiterung des bekannten Konzepts sein. Wer gern und lange an Sims, Möbeln, Klamotten und Wohnungen rumschraubt, bekommt sein neues Eldorado. Fans des „Mehr vom selben"-Konzepts dürfen sich ab dem nächsten Frühjahr über eine neue Wohngegend samt anspruchsvollen Bewohnern freuen.

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **The Sims Division**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Frühjahr 2009**



WELTENBUMMLER | Die Kämpfe finden hoch über riesigen Städten statt, etwa Rio oder Chicago.

SALVE | Manche Raketenarten erfassen viele Ziele gleichzeitig. So rumst es gleich vierfach.

Tom Clancy's H.A.W.X.

Von: Robert Horn

Reinhard Mey wäre schockiert, wenn er wüsste, was über den Wolken wirklich los ist.

Mit dem actiongeladenen Flugspiel **H.A.W.X.** bringt Ubisoft einen weiteren Titel aus dem Tom-Clancy-Universum auf den PC. Ebenso wie Kollege **Ghost Recon Advanced Warfighter** spielt der Titel in der nahen Zukunft, in einer von Konflikten gebeutelten Welt. Anders als in bisherigen Tom-Clancy-Produkten treten Sie aber nicht am Boden gegen Terroristen, Putschisten oder sonstige Tyrannen an, sondern kämpfen in schnittigen Kampfjets hoch über den Wolken um Ruhm, Ehre und die Rettung der Welt.

Anfang 2009 dürfen Sie durchstarten. Uns erreichte bereits jetzt eine Vorschau-Version, mit der wir uns in sieben Missionen in die Wolken schwangen. Fans herausfordernder Flugsimulatoren werden in die Röhre gucken: **H.A.W.X.** ist simpel gestrickt, bietet schnelle Action anstatt kiloschwerer Handbücher und dreifach belegter Tasten.

Sie wählen vor Missionsstart einen Flieger aus drei Kategorien (Luft-, Bodenspezialist oder Hybride), bestimmen grob die Bewaffnung und schon geht's los. An Start und Landung brauchen Sie keine Gedanken zu verschwenden, das Programm setzt Sie meist nur wenige Minuten vor dem ersten Scharmützel mitten in der Luft ab. So weit, so gut.

Am meisten interessiert: Wie steuert sich **H.A.W.X.** denn nun? Unsere ersten Flugversuche unternahmen wir mit Maus und Tastatur; wir sind schließlich PC-Veteranen, ein Gamepad ist kaum mehr als die Fliege, die der Teufel in der Not verspeist. Und so flitzen wir, fast schon shooter-typisch, mit den Tasten W, A, S und D über eine Wüste in Richtung einer gigantischen Ölraffinerie. Die sollen wir beschützen, feindliche Jäger und Bodentruppen sind bereits im Anmarsch.

Vier Ansichten präsentiert uns das Spiel, drei davon gehören zum Flugspiel-Standard, die vierte bleibt erwähnenswert: Das Spiel schaltet in eine ungewöhnliche, weit entfernte Außenansicht, die nicht Ihren Flieger in der Bildmitte zentriert, sondern das von Ihnen anvisierte Ziel. Am Anfang überfordert das schnell – präzise Manöver erscheinen kaum möglich. Doch nach einigen Minuten Umstellungsphase gefällt die neue Sicht: Sie haben jederzeit das Geschehen im Blick, erhaschen anrauschende Raketen besser und ziehen spektakuläre Manöver ab, die jeden echten Kampfpiloten in Sekundenbruchteilen in die Bewusstlosigkeit drücken würden.

Denn der wohl größte Vorteil dieser Ansicht besteht darin, Nachbrenner und Bremsklappen so einzusetzen, dass Ihr tonnenschweres Gefährt wie ein Auto mit gezogener Handbremse enge Kurven nimmt. Das ist überlebenswichtig, um gegnerischen Geschossen auszuweichen oder besonders flinken Feindfliegern am Heck zu kleben. Schaffen Sie es, mit einer solchen Wende einem vermeintlich entkommenden Jäger die entscheidende Rakete auf den Pelz zu brennen, schwillt die Hobby-Pilotenbrust voller Stolz.

Leider hat die Perspektive auch Nachteile. Oft verloren wir dabei den Überblick, in welcher Höhe und in welchem Winkel wir uns befinden. So rumpelten wir das eine oder andere Mal wenig elegant in den viel zu nahen Erdboden und hinterließen kaum

ZAHLENSPIELE

H.A.W.X. – reduziert auf ein paar blanke Fakten:

- 12.000 km² große Karten
- 60 steuerbare Flugzeuge
- 18 verschiedene Schauplätze
- 8-Spieler-Team-Deathmatch
- 4-Spieler-Koop-Modus





ABLENKUNG | Täuschkörper helfen, feindlichen Geschossen auszuweichen.

GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG, ABER GUT

Liebend gern hätten wir Ihnen an dieser Stelle eigens gemachte Screenshots der verschiedenen Kameraperspektiven geliefert. Ubisoft hat das jedoch verboten.

- **Verfolger-Ansicht** Von hinten hält die Kamera auf Ihren Kampfjet. Die Standardansicht hilft, wenn präzise Manöver vonnöten sind.
- **Cockpit-Ansicht** Flugfans wird's freuen: Hier sehen Sie alle wichtigen Instrumente vor sich, die auch korrekt animiert sind. Die Flugkanzel nimmt aber eine Menge Überblick.
- **Ego-Perspektive** Wie die Flugkanzelsicht, nur ohne Instrumente. Verschafft guten Überblick.
- **Alternative Kampfansicht:** Klingt banal, ist aber entscheidend für gelungene Luftakrobatik. Die Kamera fokussiert nämlich automatisch Ihr anvisiertes Ziel, nicht Ihr eigenes Flugzeug. So haben Sie Ihren Gegner stets im Blick und wissen, welche Manöver Sie starten müssen. Das macht die Steuerung zwar ungewöhnlich und erfordert Einarbeitung, nach ein paar spektakulären Abschüssen werden Sie aber nie wieder ohne diese Sicht fliegen wollen.



KOLLEGEN | Zwei Flügelmännern an Ihrer Seite erteilen Sie Angriffs- oder Verteidigungsbefehle.

KLEINKINO | Der Missionsfortschritt wird über kleine Videoeinspieler erzählt.

ÜBERSICHT | Die Kamera richtet sich in dieser Ansicht immer auf Ihr Ziel aus. Ungewohnt, aber nützlich!

WO BIN ICH | Ihren eigenen Kampfjet verlieren Sie ohne Übung leicht aus den Augen. Dennoch ist's spaßig.

mehr als einen traurig rauchenden Krater. Der Entwickler Ubisoft Bukarest hat es sich nicht nehmen lassen, ein wenig Realismus ins Spiel zu bringen: Bremsen Sie zu viel, verliert Ihr Flugzeug an Aerodynamik und plumpst wie ein Stein vom Himmel.

Auf dem PC arteten die wilden Aktionen meist in haltloses Mausgefuchtel und lautes Tastengehämmer aus. Die Steuerung mit der PC-Peripherie empfanden wir zwar als passend, doch auch wir sturen PC-Veteranen stiegen nach drei Missionen zähneknirschend auf ein Xbox-360-Gamepad um. Ein Eingeständnis, das sich gelohnt hat: Mit Plastikknüppel in der Hand entfaltet H.A.W.X. seine volle actionlastige Pracht und eröffnet Ihnen die perfekte Kontrolle über die Kampfjets.

Das ist auch bitter nötig: In vielen Missionen werden Sie von Feinden überrannt, am Himmel wimmelt es nur so vor herumschwirrenden Raketen und Abwehrfeuer von Bodengeschützen. Zwar setzt Ihnen das Spiel viele typische Ein-Schuss-und-weg-Gegner vors Cockpit, doch gegen gute KI-Piloten benötigen Sie eine anständige Portion Fingerfertigkeit. Ein ansehnliches Waffenarsenal unterstützt Sie dabei. Neben einer Maschinenkanone (die wir nicht ein einziges Mal benutzten) kleben jede Menge ferngelenkter Raketen am Bauch Ihres Fugzeugs. Einige der Geschosse dürfen Sie nur gegen Bodenziele richten, andere wiederum verfügen über erhöhte Reichweite oder visieren mehrere Ziele auf einmal an. Alles, was Sie tun müssen, ist, das gewünschte Abschussobjekt in Ihre Zielaufschaltung zu bekommen, abzudrücken und die Explosion zu genießen.

Die ständigen Dogfights (Umgangssprachlicher militärischer Ausdruck für sich im Kampf umkreisende Flugzeuge) packt Ubisoft in abwechslungsreiche Missionen rund um den Globus. Mal sollen Sie einen Luftraum sauber halten, dann wieder eine Flotte Kampfschiffe beschützen, die von allen Seiten attackiert wird. Oder Sie geleiten gar die Air Force One, die Maschine des amerikanischen Präsidenten, sicher durch die Luft.

Während eines Auftrages wurde das durchflogene Gebiet von feindlichem Radar überwacht – markiert durch rote Kreise, die wir tunlichst meiden mussten, um nicht entdeckt zu werden. Es lag an uns, mit wilden Manövern jede einzelne Radarstation aufzuspüren und zu zerstören, um weiter vorzurücken. Eine hübsche Abwechslung zum rücksichtslosen Raketengeballer.

Typisch Tom-Clancy-Titel: Ihre Missionen führen Sie rund um den Erdball, lassen Sie über Wüsten, zwischen verschneiten Bergen oder namhaften Städten kämpfen. So mischen Sie sich über Rio de Janeiro in ein Gefecht südamerikanischer Truppen ein und müssen mit gezielten Raketentreffern Panzer zwischen den Häuserschluchten zerstören. Der Anblick der Millionenmetropole gefällt: Mit satellitengestützten Daten erschufen die Programmierer bei Ubisoft detailgetreue Abbilder der Originalstädte, die nur bei extremem Tiefflug Glaubwürdigkeit einbüßen. Der Story um Krieg und Verrat folgend, werden Sie übrigens auch auf amerikanischem Boden (oder besser: einige tausend Meter darüber) auf Schurkenjagd gehen.

All diese Einsätze haben eins gemeinsam: Sie sind (zumindest in unserer Vorschau-Version) bockschwer. Kaum ein Level-Ende erreichten wir auf Anhieb. Meist starteten wir mehrfach, bis das Ziel erreicht war. Denn speichern dürfen Sie nicht, rar gesäte Checkpoints sichern Ihr Vorankommen. Die schiere Übermacht der Feinde und die Unübersichtlichkeit der Gefechte trugen Schuld an so manchem jähen Ende; meist verlieren Sie das zu beschützende Objekt schlicht aus den Augen, bis es zu spät ist. Das ärgert – und erinnert frappierend an andere Tom-Clancy-Titel wie Ghost Recon Advanced Warfighter. Ebenso wie der triefende Patriotismus übrigens, der wohl auch zum guten Ton des Tom-Clancy-Universums gehört. Reinhard Mey wäre schockiert, wirklich. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



H.A.W.X. ist ein echtes Tom-Clancy-Spiel mit all den dafür typischen positiven und negativen Effekten. Mir hat es Laune gemacht, Flieger wie Fliegen vom Himmel zu ballern. Den symptomatisch patriotischen Tonfall habe ich aus Erfahrung überhört, einzig die wirklich schweren Missionen ohne freie Speichermöglichkeit sorgten für Missmut. Aber hey, das ist wohl in jedem Clancy-Spiel so.

GENRE: **Flugspiel**
ENTWICKLER: **Ubisoft Bukarest**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **1. Quartal 2009**

02/09 TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER


Christian Burtchen

Hat bald mehr Zeit:
Für Drakensang, King's Bounty und Fallout 3
Beobachtet vom Spielfeldrand:
Anno 1404, The Whispered World – und natürlich PC Games.
Bedankt sich:
Bei Ihnen, lieber Leser.


Robert Horn

Schämt sich, weil:
Wrath of the Lich King doch auf meiner Platte gelandet ist.
Freut sich, weil:
Warhammer trotzdem Spaß macht.
Sagt leise Lebewohl:
Herrn Burtchen. Spannend war's. Und lustig. Der Admiral schwenkt den Hut.


Felix Schütz

Geht mal wieder fremd:
The World Ends With You und Chrono Trigger – tolle RPGs für Nintendo DS!
Wünscht sich für's neue Jahr:
Dass Sie uns weiterhin die Treue halten
Wird vermissen:
Seinen chronisch überkoffeinierten Chef und Kollegen Burtchen


Christian Schlütter

Dankt:
Seiner ehemaligen Tanzschul-Lehrerin (siehe **Rossis Welt**-Video)
Quält sich durch:
Den Nürnberger Christkindlesmarkt!
Verneigt sein Haupt vor:
Meinem Burti, der in dieser Redaktion schmerzlich vermisst werden wird.


Rainer Rosshirt

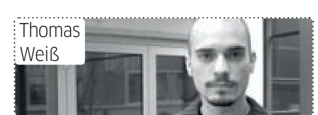
Hofft auf:
Einen schneelosen Winter, weil die Winterreifen obszön teuer sind.
Freut sich auf sinkende Benzinpreise:
Weil er bald bar bezahlen kann und keine Körperteile mehr verkaufen muss.
Denkt gar nicht daran:
Sich einen Kleinwagen zuzulegen.

Sebastian Weber

Verzweifelt gerade an:
Star Wars: The Force Unleashed und Mirror's Edge (beide Xbox 360)
Umgeht großzügig:
Den Nürnberger Christkindlesmarkt
Wünscht alles Gute:
Seinem Kollegen Burtchen – irgendwo sieht man sich bestimmt wieder.


Stefan Weiß

Freut sich derzeit über:
Seinen fünfundzwanzigsten Geo-Cache-Fund in Nürnbergs Umgebung.
Steigt abends:
Hinab in die Tiefen von Moria und erfreut sich an der tollen Atmosphäre.
Wünscht allen:
Ein frohes Weihnachtsfest


Thomas Weiß

Ambivalenz bei GTA 4, PC:
Ich liebe diese Technik-Katastrophe.
Illusionen bei Chronicles of Spellborn:
Hinter WoW und WAR nachzukommen ...
Qualifikation von Fallout 3:
Anerkennung von Spielen als Kulturgut.
Und was gibt's zu Weihnachten?
PS3, vielleicht. Als Selbstgeschenk.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 — PC-Games-Durchschnittswert

- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

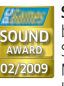
PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

ZIELEN LERNEN | Wer lässig aus der Hüfte schießt, trifft kaum. Außer der Gegner ist so nah wie hier.

ABRECHNUNG | Vor dem Reichstag in Berlin treffen Russen, Deutsche und ein Panzer aufeinander.

STAHLWALZE | Panzer sind nun auf einigen Karten mit von der Partie. Übermächtige, fiese Dinger!

Call of Duty: World at War

Von: Robert Horn

Wo die Einzelspielerkampagne patzte, machen die Mehrspielergefechte alles richtig.







Seit jeher steht Call of Duty neben brillant inszenierter Einzelspieler-Action auch für motivierende Online-Schlachten. Der Vorgänger, Call of Duty: Modern Warfare, versetzte das Geschehen zum ersten Mal in die heutige Zeit. Dazu überraschte der Titel mit innovativen Ideen, die einen Sturm auf die Mehrspieler-Server auslösten. Das beliebte Weltkriegsszenario war damit aber erst einmal passé. Doch das ändert sich jetzt:

Explosionen, Schreie. Gewehrsalven prasseln in ein zerstörtes Mauerwerk ein, Rauch verhindert die Sicht. Ein Pfeifen kündigt den verheerenden Einschlag gewaltiger Artilleriegranaten an. Ein Bellen zerfetzt die Luft. Hunde! Sie haben Kampfhunde geschickt! Adrenalin rast, wild fetzt die Maushand in alle Richtungen. Zwischen der Trümmerlandschaft sind die Gegner nur schwer auszumachen. Da! Unser MG42 ruckt empor, spuckt Feuergarben. Ein Abschuss, ein weiterer Punkt auf dem Konto.

Die Online-Schlachtfelder von World at War sind intensiv, schnell und tödlich. Wer seit Call of Duty 2 sehnsüchtig auf einen erneuten Online-Ausflug auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs gewartet hat, wird endlich belohnt. Zwar übernehmen die Entwickler von Treyarch das Erfolgsrezept des Vorgängers nahezu komplett, das schadet dem Spielspaß aber in keiner Weise. Im Mittelpunkt steht ein von Rollenspielen entliehenes System, mit dem Sie die militärische Karriereleiter emporklimmen. Sie beginnen also als einfacher Private (mit einer Handvoll Waffen) und stehen 65 Levels später als stolzer General (mit einer Wagenladung voll Waffen) an der Spitze.

Zusätzlich zu den Rängen schalten Sie Waffen und Herausforderungen frei, die außerdem motivieren. Jede der insgesamt 33 Waffen gilt es zu meistern, schließlich erhalten Sie dafür ebenfalls Belohnungen wie Schalldämpfer, Zielfernrohre oder aufsteckbare Bajonette. Glücklicherweise gibt es keine „Über-Waffe“, die allen anderen überlegen ist: Jeder Schießprügel hat seine Vor- und Nachteile. Das schwere MG42 der Deutschen etwa teilt zwar brutal aus, lädt dafür aber schwerfällig nach und lässt Sie langsamer laufen. Sie sind auf jeden Fall eine lange Zeit damit beschäftigt, jede Modifikation aller Waffen freizuspielen.

Um die Kämpfe der vier Parteien, der Deutschen, Russen, Japaner und Amerikaner, noch eine Spur knackiger zu machen, hat Entwickler Treyarch auf einigen der 13 Karten Panzer platziert. Die dürfen Sie nach Rundenbeginn in Besitz nehmen und damit auf Gegnerjagd gehen. Auch für die Kettenfahrzeuge gibt es Verbesserungen (die sogenannten Perks), um etwa den Geschützturm schneller zu drehen oder die Nachladezeit zu verkürzen. Während unseres Tests erschienen uns die stählernen Monster allerdings ein wenig zu übermächtig. Leider gibt es nur diese Art von Fahrzeugen, mehr Auswahl wäre schön gewesen.

Hektisch geht es zu auf den Schlachtfeldern von World at War. Besonders der Hardcore-Modus reizt die Sinne bis zum Anschlag: Hier sind Mini-Karte und Fadenkreuz abgeschaltet, es zählen

GLANZ UND SCHANDE

Der Mehrspielermodus glänzt mit vielen Dingen, die der Online-Ballerei ihren Charme verleihen. Einiges stößt aber auch sauer auf.

Rangsystem und Belohnungen
Erfahrungspunkte sammeln, im Rang aufsteigen und Waffen freischalten: Das motiviert zum Weiterspielen und lässt kaum Langeweile aufkommen.

Koop-Modus
Viel zu wenige Spiele haben eine vernünftige Koop-Kampagne. World at War bildet die Ausnahme; dickes Lob dafür.

Abwechslungsreiche Spielvarianten
Acht Modi bietet der Shooter an. Zwar sind nicht alle davon erstklassig, doch allein die große Auswahl weiß zu gefallen.

Klassen-Editor
Kaum etwas ist motivierender als mit dem eigenen Recken in die Schlacht zu ziehen. Im Editor basteln Sie flink Ihre Wunsch-Klasse zusammen und verpassen sich mächtige Spezialfähigkeiten.



▲ GUT | Viele Modi, viel Spaß - hier punktet der Shooter.

▲ GENIAL | Schon im Vorgänger war das Sammeln von Waffen und Perks süchtig machend.



◀ ANGSTGEGNER | Panzer gibt es nur auf wenigen Karten. Außerdem sind die Kolosse eine Spur zu mächtig.

▼ FASS, HASSO! | Kampfhunde nerven sehr: Die flinken Angreifer fallen blitzschnell über Sie her. Bei vielen Mitspielern eine echte Plage!

Balancing
Einige Waffen sind derzeit zu mächtig, Granaten machen das Leben schwer, Hunde-Attacken zehren an den Neven.

Spawnpunkte
Das rotierende Spawnsystem von World at War versagt an einigen Stellen, sodass Sie inmitten der Gegnerschar ins Spiel einsteigen.

Nervige Sprachausgabe
Immer und immer wieder hören Sie die gleichen Dinge aus Ihren Lautsprechern dröhnen, etwa wenn ein Aufklärungsflugzeug erscheint.

Wenige Fahrzeuge
Außer (übermächtigen) Panzern gibt es für Online-Kämpfer nicht viele Fahrzeuge zu steuern. Es darf gern ein bisschen mehr sein!

einzig Reaktionsschnelligkeit und gutes Zielvermögen. Wenn Sie dann neben Dutzenden von Kollegen ausschwärmen, um die Gegner in die Zange zu nehmen, oder hinter kargen Mauerresten unter Dauerfeuer geraten, kommt wahre Mehrspielerschlachtenfreude auf. Wie schon der Vorgänger belohnt Sie auch World at War für erfolgreiche Abschüsse: Für drei gelungene Treffer schicken Sie ein Aufklärungsflugzeug in den Himmel, das Ihnen für 30 Sekunden die Positionen feuernder Gegner verrät. Bei sechs niedergestreckten Feinden winkt ein Artillerieschlag, sieben erlauben gar den Einsatz von Kampfhunden.

Diese fiesen Viecher fetzen über die Karte und reißen Kontrahenten in den Tod. Meist bemerken Sie die aggressiven Dinger erst, wenn es bereits zu spät ist. Das kann mitunter ganz schön nerven. Umso diebischer ist die Freude allerdings, wenn Sie selbst Hunde herbeirufen dürfen.

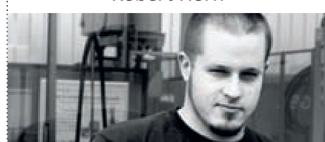
Der wohl beliebteste Modus, der auf den meisten Online-Servern gespielt wird, ist Team-Deathmatch. Zwar bieten sieben weitere Spielvarianten Platz für kreative Auseinandersetzungen, doch daran scheint die Community kaum Gefallen zu finden. Das mag daran liegen, dass einige Modi, etwa Hauptquartier, mit festen Spawnpunkten arbeiten.

Allzuoft kam es während unseres Tests dadurch zu unschönen Situationen: Eine übermächtige Fraktion kesselte die andere an ihrem Wiedereinstiegspunkt ein und mähte die so Chancenlosen gnadenlos nieder. So hagelt es Erfahrungspunkte für die einen, Frust für die anderen. Team-Deathmatch regelt so etwas weit dynamischer: Wie im Vorgänger spawnen die Teams versetzt, die Punkte rotieren langsam auf der Karte. So entsteht das Gefühl, die Front würde hin- und herwogen, da sich die Reibungspunkte beider Parteien immer wieder ändern. Nebeneffekt hier: In seltenen Fällen steigen Sie inmitten von Gegnermassen ins Spiel ein. Da die meisten Server auf lange Respawn-Zeiten verzichten, müssen Sie zum Glück nie lange auf den Wiedereinstieg warten.

Besonderes Lob verdienen die atmosphärischen Karten, auf denen die Online-Hatz stattfindet. Keine der 13 Schauplätze wirkt unpassend oder schlecht balanciert. So kämpfen Sie auf „Downfall" und „Dome" am und im Reichstag in Berlin, klettern über Schuttberge und werfen sich in dreckige Schützengräben. „Cliffside" und „Castle" dagegen werfen Sie in den Pazifikkrieg, in dem sich Japan und die USA beharken.

Nach rund 15 Stunden Spielzeit (unser AdmiralHorn ist derzeit Level 39) können wir mit Bestimmtheit sagen: Vergessen Sie den Einzelspieler-Modus. Werfen Sie sich lieber gleich in die atmosphärischen Online-Gefechte. Denn nur hier zeigt sich das wahre Potenzial von World at War. ❑

MEINE MEINUNG |
Robert Horn



„Die Reihe ist und bleibt ein Mehrspieler-Meister!"

Alleine hatte ich bei World at War kaum Spaß, zu kurz und vorhersehbar war die Kampagne. Die Online-Schlachten dagegen lassen mich Abende durchzocken. Auch wenn das Modell nahezu komplett aus dem Vorgänger übernommen wurde, begeistern mich Levelaufstiege, Herausforderungen und die packenden Gefechte mit Dutzenden von Mitspielern. Statt Helikoptergibt es nun Hunde-Angriffe, die zwar gewaltig nerven (Drecksbiester!), erstaunlicherweise aber zur gelungenen Weltkriegs-Atmosphäre passen. Vergessen Sie den Einzelspieler-Modus. Online regiert World at War!

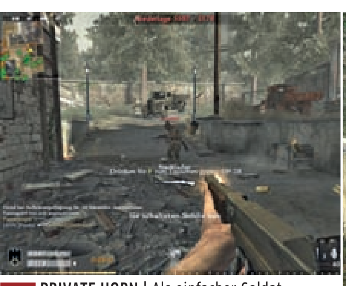
TEAM-ARBEIT

Erstmals lässt sich ein Call of Duty-Shooter mit Freunden bestreiten:





Im Koop-Modus erleben Sie alle Missionen der Kampagne mit bis zu drei Mitspielern; die Ausnahme bilden „Black Cats" und „Der Auftrag". Sie dürfen frei wählen, in welcher Reihenfolge Sie die Aufträge angehen. Bei schweren Treffern ist im Einzelspieler-Modus Schluss. Anders im Koop-Modus: Hier sinken Sie erst einmal zu Boden und feuern mit Ihrer Pistole weiter. Ihre Team-Mitglieder können Ihnen wieder auf die Beine helfen.



1 PRIVATE HORN | Als einfacher Soldat wagen wir den Einstieg. Eine eigene Klasse dürfen wir noch nicht kreieren. Da wir den Vorgänger kennen, fühlen wir uns sofort wohl, die Punkte purzeln auf unser Konto. Erste Rangaufstiege folgen alsbald.



AUFRÜSTEN | Doof: Um eine Klasse zu ändern, müssen Sie das laufende Spiel verlassen.

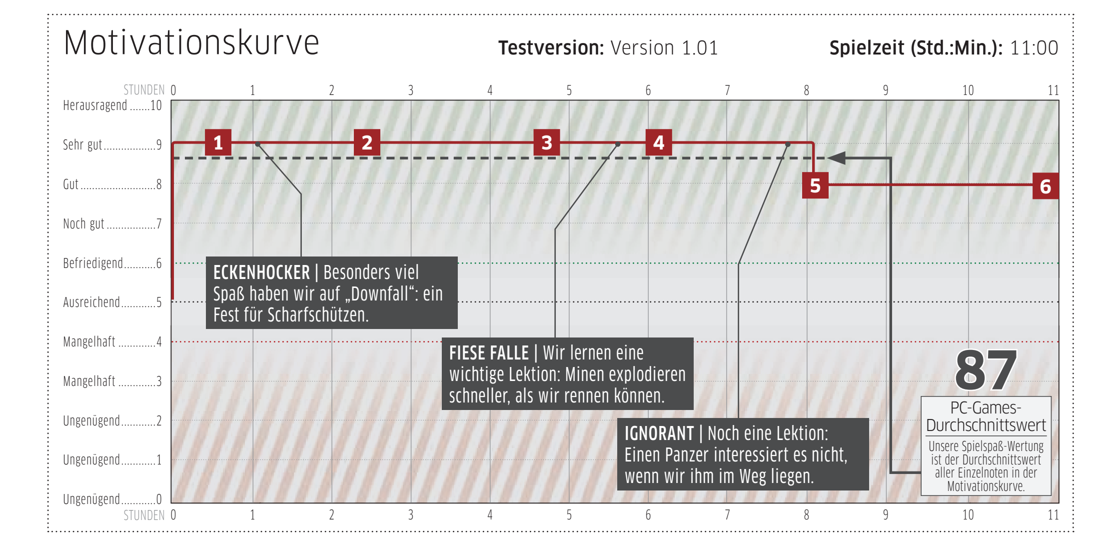
2 CAMPER | Neue Waffen lassen nicht lange auf sich warten. Wir testen eine Zeit lang Geradezug-verschlussgewehre, bis wir endlich das ersehnte Zielfernrohr freischalten. Als Scharfschütze sehen wir auf einigen Karten aber alt aus. Trotzdem, wir genießen das hinterhältige Ausknipsen.



3 GUT GEFÜLLT | Auf den rund 5.000 Servern, den unser Browser anzeigt, brummt es wie in einem Bienenstock. Bei Spielen mit großer Teilnehmerzahl fühlen wir uns wie in einer großen Schlacht, das Adrenalin pumpt gewaltig. Wir pumpen auch, und zwar Blei in alle Richtungen.



4 SÄGE | Das schwere MG42, ein Maschinengewehr der Deutschen, bietet Abwechslung zum Scharfschützendasein. In guten Momenten halten wir damit ganze Gegnerhorden im Alleingang auf. In schlechten Momenten erwischt uns ein Heckenschütze beim Nachladen.





5 FANGT DIE FAHNE | Wir reihen uns in eine Partie „Capture the Flag" ein und kämpfen im Reichstag um das begehrte Stück Stoff. Die schiere Anzahl der Teilnehmer lässt uns schwitzen, hinter jeder Ecke lauern Feinde. Vor jeder Ecke: unsere flugs gelegten Tretminen. Haa!



6 CAPTAIN HORN | Mit Level 38, frisch freigeschaltetem STG-44-Sturmgewehr und jeder Menge Motivation im Bauch geht es weiter die Rangliste nach oben. Mit Obergrenze 65 winkt der Flammenwerfer, den wir nur zu gern einmal ausprobieren möchten.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Ca. € 50,-
14. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision Blizzard
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Der Shooter verwendet den SaveDisc-Kopierschutz. Eine Internet-Anbindung zur Installation ist nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grafik-Gewand des Vorgängers. Ausreichend, aber nicht atemberaubend. Hier und da nerven schwammige Texturen.
Sound: Krachende Kriegsgeräusche, ständig wiederkehrende Sätze nerven
Steuerung: Shootertypische und gewohnt zugängliche „W, A, S, D"-Bedienung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne, acht weitere Online-Spielmodi mit Rangsystem des Vorgängers
Zahl der Spieler: 2-32 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3500+/P4 3,6 GHz, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, RAM: 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8500/ Phenom X4 9950, Geforce 9800 GTX+/Radeon HD 4870 (512 MB) RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Im Mehrspielermodus sind Kopfschüsse möglich, Blut spritzt nicht. Ziel ist das schnellstmögliche Ausschalten der anderen Partei. Gute Grafik und Effekte lassen das Geschehen sehr real wirken. Gegner sacken getroffen zu Boden oder werden von den Füßen gerissen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Call of Duty: World at War lief auf unserem Test-PC reibungslos. Wir spielten etwa elf Stunden lang auf einer Vielzahl verschiedener Server, testeten dabei alle Spielmodi. Nur selten hatten wir dabei Verbindungsabbrüche.

PRO UND CONTRA

- + Motivierendes Rangsystem
- + Atmosphärische Karten
- + Erstmals mit Fahrzeugen
- + Viele Spielmodi
- + Jede Menge freischaltbarer Waffen
- − Sehr vom Vorgänger abgekupfert
- − Unglückliche Spawnpunkte kosten Nerven.
- − Immer wieder schallen die gleichen Kriegsrufe aus den Boxen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 87

▲ **VEREINTE KRÄFTE** | In Kämpfen blockt der Held meist erst den feindlichen Angriff und geht dann mit Elika in eine fantastisch inszenierte Combo-Attacke über.

▼ **FÜRSORGE** | Der neue Held ist kein Prinz, aber ein Großmaul. Trotzdem kümmert er sich rührend um seine Elika.

Prince of Persia

PC Games GRAFIK AWARD 02/2009

AUF DVD • Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Berauschender Casual-Hüpfer oder seichtes Action-Adventure? Ubisoft kann sich nicht entscheiden.

Dreimal schon hat Ubisoft den persischen Akrobaten durch Abenteuer gehetzt. Dramatische, knifflige, actionreiche Abenteuer. Damit ist Schluss: Das neue Prinzen-Spiel ist zwar schöner als eh und je, hat sich aber auch stark verändert. Es ist schneller, leichter, seichter – und erschließt damit ein völlig neues Publikum: den Hardcore-Casual-Gamer.

Das Spiel ist ein Jump & Run, zumindest mehr, als es Action-Adventure ist. Der Held – wir bezeichnen ihn bewusst nicht als „Prinzen" – zieht nicht aus, um Monster zu lynchen, sondern um möglichst elegant durch die Gegend zu turnen. Dies tut er, um der simplen Story Rechnung zu tragen: In einem Märchenland – das kaum noch persische Züge besitzt – wird ein dunkler Gott entfesselt, der Held soll ihn aufhalten. Dazu rauft er sich mit Elika zusammen, einer barfüßigen, königlichen Schönheit, die das Spiel so fundamental beeinflusst, dass man es eigentlich „Princess of Persia" nennen müsste.

Elika ist ein genialer Einfall der Designer, um das Spiel von typischen Plattformern abzuheben. Gemeinsam mit ihr hüpft, rennt, klettert und schlittert der Held durch die weitläufigen Umgebungen, das Team trennt sich niemals. Immerzu ist man dabei auf Elika angewiesen: Weite Sprünge gelingen nur dank ihrer Mithilfe, in Kämpfen teilt die Dame mit magischen Attacken aus und ist man drauf und dran, ins Gras zu beißen, so erfolgt die Rettung in Form von Elikas mutigem Einsatz (siehe Kasten „Leicht gemacht!").



PROZEDERE | Jeden Boss muss man fünfmal besiegen – logisch, dass das eintönig wird.



SAMMLER | Mario hat Münzen, Sonic dafür Ringe und der „Prinz" hat seine Lichtkeime – typische Jump&Run-Mechanik.



RÄUBERLEITER | Perfekt animiert, stürzt sich der Held auf den wankenden Boss-Gegner.

WECHSEL | Unsere Helden tauschen blitzschnell die Plätze – wunderschön umgesetzt!



LEICHT GEMACHT!

Neben der enorm verzeihenden Steuerung enthält das Spiel auch einige Features, die Frust komplett abwenden. Tatsächlich sind sie so gut gelungen, dass sie die Spannung deutlich mindern.

▶ RETTUNG ANSTATT QUICKLOAD
Springt der Prinz in einen Abgrund, wird Elika ihn am Handgelenk packen und zurück auf festen Boden setzen, genauer: dort, wo er zuletzt mit beiden Füßen auf der Erde stand. Das ist wahnsinnig fair, lässt aber auch jeden Nervenkitzel vermissen.

▲ KINDERLEICHTE WEGFINDUNG
Damit man sich in der offenen Spielwelt nicht verirrt, hilft Elika aus: Auf Tastendruck sendet sie einen Lichtsucher aus, der den exakten Weg zum gewünschten Ziel anzeigt.

▼ IDIOTENSICHERE SPRÜNGE
Dank Elika überbrückt der Held auch mühelos größere Distanzen. Er sucht sich selbstständig Halt und richtet sich selbst bei komplizierten Manövern automatisch so aus, dass er kaum danebenhüpfen kann.

▲ HARMLOSE VERDERBNIS
Schwarz und schmierig ist die Verderbnis über die Levels verteilt. Eine Berührung würde den Helden eigentlich umbringen, doch Elika eilt auch hier stets zur Rettung. Für einen Beinahe-Tod fehlt jede Form von Bestrafung, das gleiche Prinzip gilt für Kämpfe.

Das ist auch einer von zwei Gründen, warum Prince of Persia derart leicht geraten ist, dass selbst Einsteiger locker den Abspann erreichen: Der Held kann nicht sterben! Elika wird ihn immer, wirklich immer retten – egal ob vor Abstürzen oder tödlichen Hieben. Das mag Profis zwar sauer aufstoßen, doch garantiert das auch einen flüssigen und herrlich frustfreien Spielablauf. Hüpft der Held beispielsweise ins Leere, setzt ihn Elika sofort wieder an der letzten Stelle ab, wo er festen Boden unter den Füßen hatte. Sehr fair!

Sinn des Ganzen ist die Säuberung von insgesamt 24 Zonen, die gemeinsam eine offene Spielwelt bilden. Jedes Gebiet muss in einem Bosskampf von der sich ausbreitenden Dunkelheit befreit werden – der Spieler selbst entscheidet, in welcher Reihenfolge er das tut. Diese spielerische Freiheit birgt nicht nur Vorteile: Die Welt mag zwar riesig und schön sein, doch ist sie auch gähnend leer: Keine Verstecke, keine Items, keine Extras locken zum Absuchen. Man verfolgt lediglich stur sein Ziel und wendet sich danach dem nächsten zu.

Ist ein Gebiet erst mal bereinigt, so erstrahlt es unversehens in satt leuchtenden Farben und wundervoller Lichtstimmung, eine hübsche Belohnung für den Spieler. Doch die Arbeit folgt sogleich: Jede befreite Zone wird mit leuchtenden Kugeln, sogenannten Lichtkeimen, durchsetzt. Die gilt es einzusammeln, um vier notwendige Fortbewegungszauber freizuschalten. Und so muss man schlimmstenfalls in einen alten Level zurückkehren und weitere Keime einsammeln, sofern der Vorrat nicht reicht – kein schönes Spieldesign. Immerhin, dank guter Schnellreisefunktion, kann man befreite Abschnitte direkt per Karte anspringen. Die Laufwege halten sich daher in Grenzen.

Kämpfe sind selten und so simpel, dass man sie getrost als Nebensache einordnen darf – wenn auch als eine bildgewaltige: Das Helden-Team fechtet und hechtet, springt und ringt, so grandios animiert und von wilden Kameraschwenks veredelt, dass diese Szenen auch mitreißende Zwischensequenzen abgegeben hätten. Spielerisch geht's jedoch weniger aufregend zu: eine Taste zum Angreifen, eine andere zum Blocken und eine dritte sendet Elika zu magischen Attacken aus. Simpel also, zumal man niemals mehr als einem Feind gleichzeitig gegenübersteht. Kurze Quicktime-Events unterbrechen zuweilen den Schlagabtausch, dann muss man einfach nur rechtzeitig eine der wenigen Tasten hämmern.

Gerade mal vier Bossgegner plus einige Feinde, die sporadisch erscheinen (und in den meisten Fällen umgangen werden können), – den Widersachern fehlt's an Ab-

Die Animationen beider Helden sind fantastisch aufeinander abgestimmt, der Spielablauf bleibt dadurch immerzu flüssig.



1. AUSGANGSLAGE | Der Held steht auf einem Balken, hinter ihm klettert Elika von einer höheren Ebene herab. Wir betätigen von nun an weder Maus noch Tastatur.



2. SPRUNG | Elika lässt sich fallen, der Held wendet sich ihr sofort zu – beides geschieht vollautomatisch und ohne sichtbare Animationsübergänge.



3. TRÄGER | Elika landet in den Armen des Helden, für den Bruchteil einer Sekunde blicken sie sich an.

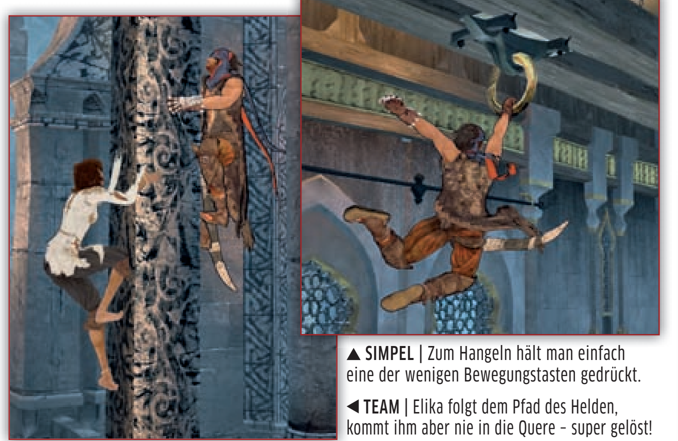


4. UND WEITER GEHT'S | Sanft lässt er sie herab, der Griff der beiden löst sich voneinander – wunderbar detailliert, und doch nur eine Sache von Sekunden!

RASANT & EINTÖNIG: DER SPIELABLAUF

Engine, Charaktere und Design hätten eine weitaus komplexere Spielerfahrung ermöglicht. Prince of Persia ist zwar durchgängig unterhaltsam, aber auch ziemlich frei von Höhepunkten.

▶ JUMP & RUN
Rund 80 Prozent der Spielzeit wird geklettert, gehangelt, gehüpft, gerutscht und an Wänden entlanggerannt – alles sensationell animiert und in tollen Perspektiven festgehalten. Der Held sucht sich selbstständig Halt und richtet sich oft von alleine aus. Springt er etwa an eine Säule, dreht er sich meist sofort in die passende Richtung, um zum nächsten Objekt zu hüpfen. Meist genügt es daher, nur im richtigen Moment die Sprung- oder Klettertaste zu betätigen.



▲ SIMPEL | Zum Hangeln hält man einfach eine der wenigen Bewegungstasten gedrückt.

◀ TEAM | Elika folgt dem Pfad des Helden, kommt ihm aber nie in die Quere – super gelöst!

▶ KÄMPFE
Vier Bossgegner muss der Held gleich mehrmals besiegen, um die Gebiete zu reinigen. Das sieht toll aus, ist aber zu leicht und zu eintönig. Gelegentlich erscheinen an bestimmten Stellen zufällige Standard-Gegner (siehe Bild), diese Kämpfe kann man aber locker umgehen.





◀ DIALOGE
Die Handlung mag dünn sein, doch die Figuren haben Profil. Jederzeit darf man per Tastendruck kurze, völlig optionale Dialoge einleiten– wer mag, kann so rund zehn Prozent der Spielzeit verbringen.



GLITSCHIG | Die Verderbnis ist eine schwarze, organische Substanz – der Held muss sie umgehen.



WOW! | Solche kurzen, eindrucksvollen Momente verleihen den Kämpfen eine Stimmung wie im Kino.



ABFLUG | Vier solcher magischen Platten muss man freispielen. Diese hier lässt unsere Helden fliegen.

wechslung. Aber auch der Held bleibt statisch: Sämtliche seiner Attacken sind von Beginn an verfügbar, es gibt keine neuen Combos, Waffen oder Zauber, die es sich zu erkämpfen lohnt. So vermisst man das motivierende Gefühl von Fortschritt, die Belohnung für erbrachte Leistung, was einfach schade ist. Das offene Spieldesign hätte ja problemlos ein paar neue Fähigkeiten oder mehr Ausrüstung zugelassen.

Mangelnder Abwechslung und einem immergleichen Spielprinzip zum Trotz entwickelt sich doch wenigstens eine Sache konsequent weiter: die Beziehung zwischen den sympathischen Helden. Der Spieler sucht sich nämlich selbst aus, wie nahe sich die beiden kommen, indem er bestimmt, wie oft sie miteinander sprechen: Die kurzen, oft witzigen Dialoghäppchen löst man manuell per Tastendruck aus. Man erfährt so, wie Zuneigung und Vertrauen zwischen den beiden wachsen. Das ist manchmal albern, selten kitschig, häufig romantisch und in jedem Fall klasse vertont.

Leider mangelt es der Handlung an Tiefe und Wendungen, um die Hauptfiguren gebührend zu unterstützen. Nur ein Nebencharakter, kaum Überraschungen, null Spannung – das wäre beinahe enttäuschend, gäbe es nicht den rührenden Schluss, der buchstäblich nach einer Fortsetzung schreit.

Handwerklich ist das Spiel eines der feinsten, die wir in diesem Jahr testen durften. Die perfekt animierten Charaktere sind von sanftem Cel-Shading veredelt und fügen sich nahtlos in die märchenhafte Spielwelt ein. Die Weitsicht ist – ähnlich wie in Assassin's Creed – beeindruckend und die Performance meistens prima. Das Spiel klingt obendrein so gut, wie es aussieht: Die Musik ist dezent, verspielt, einfach wunderbar verträumt.

Ubisoft Montreals größte Leistung ist aber die tadellose Steuerung: Auch wenn sie den Spieler zu stark bei der Hand nimmt und Fehltritte praktisch von alleine korrigiert, so kommt sie mit wenigen Tasten aus und reagiert perfekt – egal ob mit Gamepad oder per Maus und Tastatur. Eine solch ausgefeilte technische Basis verdient wahrhaftig nur das Beste – in diesem Fall wäre das ein zweiter Teil, der neben der gleichen großartigen Spielbarkeit und Atmosphäre auch mehr Abwechslung und Tiefgang bietet. ❑

MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Ein ebenso simples wie spektakuläres Jump & Run“

Meine Hoffnung, das Spiel würde sich qualitativ wieder dem vierten Teil The Sands of Time zuwenden, wurde nicht ganz erfüllt. Ohne Dramatik, ohne Nervenkitzel setzt das Spiel auf wenig Kämpfe, dafür auf viel anmutiges Gehüpfe. Mir als Jump&Run-Fan kommt das gelegen, doch wäre mir eine dramatisch durchkomponierte Levelabfolge mit Skripts und aufregenden Wendungen viel lieber gewesen als die offene Spielwelt. Dass die reizende Elika als lebendes Sicherheitsnetz auftritt, finde ich klasse gelöst – mehr Anspruch beim Kämpfen und Hüpfen hätte dem Spiel aber trotzdem gutgetan.



1 ANGEFIXT | **Prince of Persia** beginnt großartig: Der Held stiefelt durch die Wüste, sucht nach seinem Esel namens Farah (ja, ein Seitenhieb auf frühere **PoP**-Spiele). Minuten später hat er Farah gerettet, ein paar hirnlose Sprüche abgelassen und Elikas bösen Vater getroffen. Das hat Tempo!

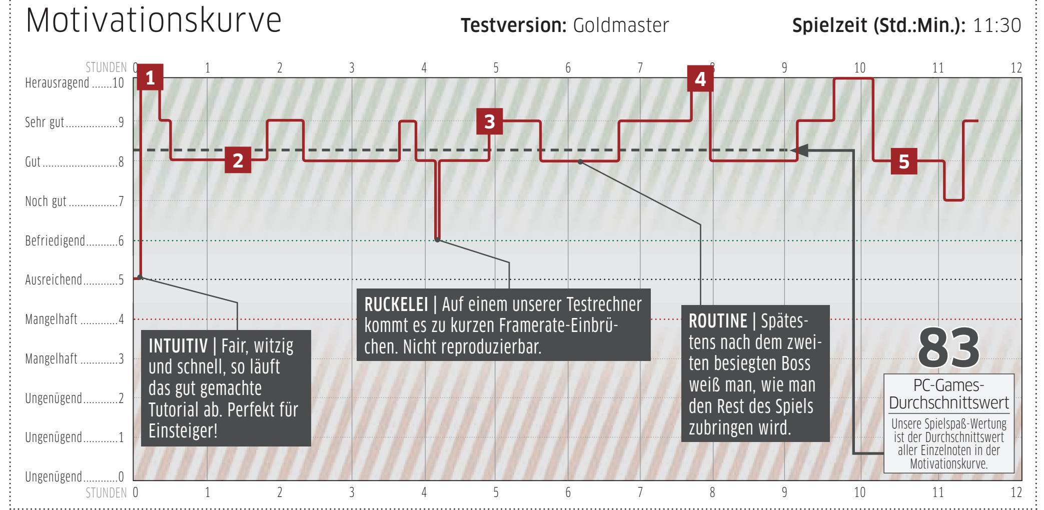


2 GEWÖHNUNG | Die leere, offene Spielwelt irritiert anfangs, man sucht nach einem Sinn für all das wilde Gehüpfe. Dann ist der erste Bosskampf gemeistert, Elika reinigt ein Gebiet – und alles wird klar. Von nun an beginnt der Spieler mit dem Einsammeln der Lichtkeime.



TEAMWORK | Elika blockt den Boss-Gegner namens „Krieger", während der Held sich von hinten gegen den steinernen Hünen stemmt. Sehr simpel zwar, aber auch verflucht hübsch.

3 FORTSCHRITT | Vier Gebiete sauber, die Tür zum ersten finalen Bosskampf fällt. Wurde auch Zeit! Immerhin haben wir das Biest (siehe Bild rechts) schon viermal verdroschen. Noch ist uns nicht klar, dass sich dieses Prinzip – vier Gebiete, vier Kämpfe plus ein abschließender Bossfight – mehrmals wiederholen soll.



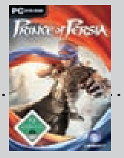


4 KNOBELEI | Insgesamt gibt's vier Rätsel, drei davon mit klassischem Schalter-Verschieben – eine nette Abwechslung. Das beste Rätsel im ganzen Spiel wartet aber bei der Konkubine: Es handelt von Elikas Doppelgängerinnen und ist so schön ausgedacht, dass wir's hier nicht spoilern wollen.



5 FINALE | Boss Nummer 4 liegt am Boden, wir betreten den letzten Level. Der wenig aufregende Schlusskampf mündet in ein rührendes Finale; eines, das zwar Raum für einen Nachfolger bietet, aber längst nicht so offen und unbefriedigend ist wie etwa der Schluss von **Assassin's Creed**.

PRINCE OF PERSIA



Ca. € 45,-
12. Dezember 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Multilingual (fünf Sprachen wählbar, darunter auch Deutsch)
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss nicht bekannt. Laut Ubisoft soll keine Online-Aktivierung nötig sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fantastisch! Dezentes Cell-Shading auf fantastisch animierten Charakteren und eine riesige Weitsicht in den Levels. Kämpfe sind spektakulär, Sprungpassagen verblüffen mit wilder Akrobatik.
Sound: Feine Sprachausgabe (multilingual), besonders der Held ist spitze vertont, Elika fällt dagegen etwas ab. Dezente, märchenhafte Musik.
Steuerung: Egal ob mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad, wenige Tasten sind nötig und auch kompliziert aussehende Sprungsequenzen gehen kinderleicht von der Hand.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 4400+/Core 2 Duo E6300, 1 GB RAM, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro
Empfehlenswert: Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E8400, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Springen und Rennen sind die zentralen Spielelemente, Schwertkämpfe dagegen eher selten und unblutig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten das Spiel auf vier unterschiedlichen Rechnern. Es zeigte eine exzellente Performance und praktisch keine Bugs – mit einer Ausnahme. Auf einem PC brach die Framerate selten drastisch ein, erholte sich aber nach einigen Sekunden. Auf diesem Rechner traten auch einige störende Soundbugs auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Wundervoller Grafikstil
- \+ Brillant animierte Akrobatik
- \+ Elika als eleganter Sidekick
- \+ Kinderleicht zu bedienen
- \+ Flüssiger, frustfreier Spielablauf
- \+ Gut vertonte, optionale Dialoge
- \+ Fünf Sprachen wählbar
- \+ Fair und einsteigerfreundlich
- − Einfallslose Story mit nur drei relevanten Charakteren, ohne Spannung oder Dramatik
- − Leere Spielwelt ohne Verstecke
- − Die simple Steuerung nimmt den Spieler zu sehr bei der Hand.
- − Kaum Abwechslung
- − Kein Fortschrittsgefühl
- − Eintönige Kämpfe ohne Anspruch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

MONZA CORE i7 920

- **Gehäuse:** Sharkoon Rebel 9 black
- **Mainboard:** S-775 Intel P45 Chipsatz
- **Prozessor:** INTEL Core i7 920
- **Speicher:** 3GB DDR3 RAM 1333
- **Festplatte:** 750 GB S-ATA II 7.200 U/min.
- **Laufwerk:** 20x DVD-Brenner S-ATA
- **Grafikkarte:** ATI Radeon HD4870 X2, 2048 MB
- **Netzwerk:** Gigabit LAN, DSL ready



INDIANAPOLIS

Gehäuse: LC Power Pro-714B
Laufwerk: 20x DVD-Brenner S-ATA
Mainboard: S-AM2 A-N68SV / S-775 I-N73V
Speicher: DDR2-RAM PC-800
Netzwerk: 10/100 Mbit LAN, DSL ready
Audio: 5.1 HD Digital Surround Sound
Anschlüsse: 2x RAM max. 4GB DDR2 800, 1x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI, 1x VGA, 1x DVI, 1x Floppy, 1 x IDE, 2x PS/2, 6x USB 2.0 inkl. Front USB, 4x SATA 3Gb/s (RAID 0/1/0+1/5 + JBOD)

L
- INTEL Core2 Quad Q6600
- 4 GB RAM Speicher
- 500 GB Festplatte
- GeForce 7100, 512 MB

Art. Nr. 53181 — nur 399.- oder mtl. nur 13.00 *

XL
- AMD Athlon X2 7750
- 4 GB RAM Speicher
- 500 GB Festplatte
- ATI Radeon HD4850, 512 MB

Art. Nr. 54650



XXL
- INTEL Core2 Duo E8400
- 4 GB RAM Speicher
- 500 GB Festplatte
- GeForce 9800 GTX+, 512 MB

Art. Nr. 53813



*Laufzeit: 39 Monate - anf. eff. Jahreszins 15,66% bei RBS

DAYTONA



Gehäuse: Sharkoon Avanger black
Laufwerk: 20x DVD-Brenner S-ATA
Mainboard: P35/790X Chipsatz
Speicher: DDR2-RAM PC-800
Netzwerk: 10/100/1000 Gigabit LAN, DSL ready
Audio: 7.1 HD Digital Surround Sound
Anschlüsse: 4x RAM max. 8GB DDR2 1066, 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 1 x Floppy, 1x IDE, 2x PS/2, 4x USB 2.0 inkl. Front USB, 4x S-ATA 3Gb/s

L
- INTEL Core2 Duo E8400
- 4 GB RAM Speicher
- 500 GB Festplatte
- ATI Radeon HD4870, 512 MB

Art. Nr. 53817 — nur 699.- oder mtl. nur 18.00 *

XL
- AMD Phenom X4 9950
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- ATI Radeon HD4870, 512 MB

Art. Nr. 52934 — nur 799.- oder mtl. nur 20.60 *

XXL
- INTEL Core2 Quad Q9400
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- ATI Radeon HD4870, 512 MB

Art. Nr. 53842 — nur 899.- oder mtl. nur 23.20 *

*Laufzeit: 53 Monate - anf. eff. Jahreszins 15,66% bei RBS

MONZA

Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 black
Laufwerk: 20x DVD-Brenner S-ATA
Mainboard: S-775 Intel P45 Chipsatz
Speicher: DDR2-RAM PC-800
Netzwerk: 10/100/1000 Gigabit LAN, DSL ready
Audio: 7.1 HD Digital Surround Sound
Anschlüsse: 4x RAM max. 8GB DDR2 1066, 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 1 x Floppy, 1x IDE, 2x PS/2, 4x USB 2.0 inkl. Front USB, 4x S-ATA 3Gb/s

L
- INTEL Core2 Duo E8400
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- GeForce GTX280, 1024 MB

Art. Nr. 53829 — nur 999.- oder mtl. nur 25.50 *

XL
- INTEL Core2 Quad Q9550
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- GeForce GTX280, 1024 MB

Art. Nr. 53826 — nur 1199.- oder mtl. nur 30.50 *

XXL
- INTEL Core2 Quad Q9550
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- ATI HD4870 X2, 2048 MB

Art. Nr. 53827 — nur 1299.- oder mtl. nur 33.00 *

*Laufzeit: 54 Monate - anf. eff. Jahreszins 15,66% bei RBS

WWW.FIRSTWAY.DE

Lieferung auch in die Schweiz und nach Österreich möglich!

* Beim Finanzierungskauf handelt sich um ein Angebot der RBS Bank mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66%.
1) 3-4 Werktage bei Vorkasse ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Expresslieferung gegen Aufpreis. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

1

WINTERWUNDERLAND | Die PvP-Zone Tausendwinter ist Schauplatz nervenaufreibender Spieler-gegen-Spieler-Duelle.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King





Von: Wolfgang Fischer

Routinierte Fortsetzung der Erfolgsstory mit fast schon gefährlichem Suchtpotenzial.

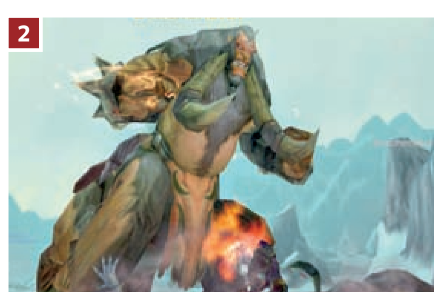
Der Lich-König ist da und zwar endlich richtig! In der letzten Ausgabe haben wir der zweiten Erweiterung zum weltweit erfolgreichsten Online-Rollenspiel noch eine endgültige Wertung verweigert. Der Grund liegt auf der Hand: Wir hatten gerade mal einen Tag Zeit, die finalen Inhalte des Add-ons zu testen. Jetzt, gute 100 Stunden Spielzeit später, haben wir selbstverständlich immer noch nicht alles gesehen, was Wrath of the Lich King zu bieten hat – aber genug, um sicher zu sein, dass der WoW-typische Suchtfaktor sich nach kürzester Zeit voll entfaltet.

Wir wollen Sie auch gar nicht lange mit Standardfakten nerven: Dass die Höchststufe mittlerweile 80 ist, Sie viel Zeit auf der Insel Nordend verbringen und es tierisch Laune macht, mit der neuen Heldenklasse Todesritter Monster zu kloppen, wissen Sie eh schon.

Auch am Spielablauf haben die Entwickler keine grundsätzlichen Änderungen vorgenommen. Sie erledigen auf Ihrem Weg von Level 70 bis 80 Tausende Monster und lösen Hunderte Quests. Neu ist dabei, dass Sie jetzt viel mehr in die Hintergrundgeschichte eingebunden werden und ständig wichtige Personen wie den namengebenden Lich-König Arthas treffen. Einen optimalen Überblick über Ihren Fortschritt im Spiel liefert das Erfolgssystem (schon vor dem Erscheinen von Lich King eingeführt). Hier können Sie ablesen, welche Teilgebiete eines Areals Sie noch nicht erkundet haben und wie viele Quests Ihnen noch fehlen.

Wie gewohnt ändert sich der Spielablauf nach Erreichen der Höchststufe. Statt Quests stehen dann Instanzen (für fünf Spieler) auf der Tagesordnung, von denen es in Nordend 12 Stück gibt. Im Optimalfall bestreiten Sie diese auf dem knackigen heroischen Schwierigkeitsgrad, der bessere Beute verspricht. Über Erfolg und Misserfolg in solchen Dungeons entscheidet die bisher gesammelte Ausrüstung und das Spielverständnis der Gruppenmitglieder.

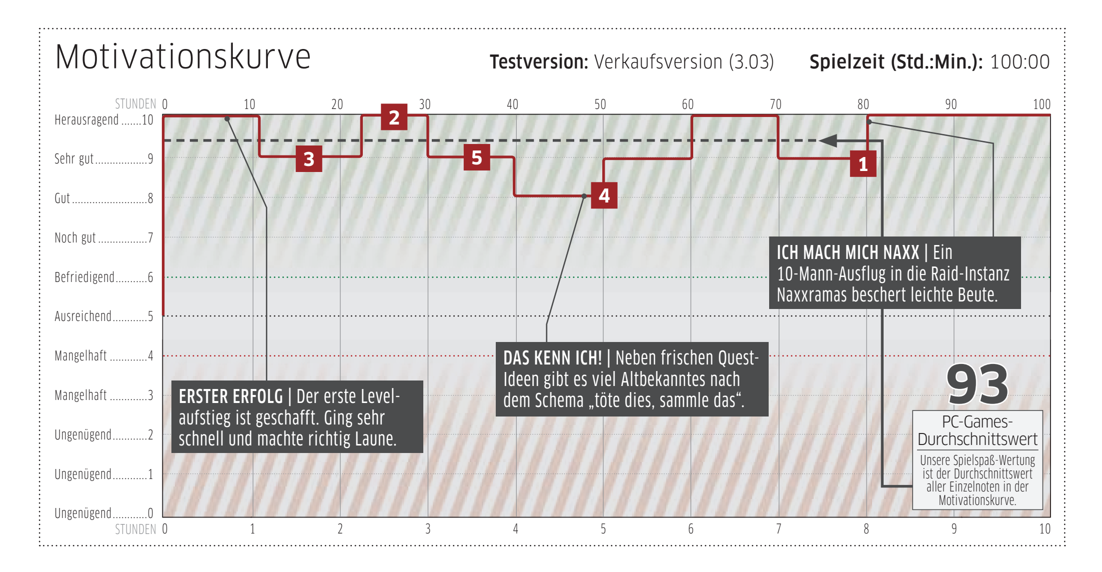
Noch bessere Beute verspricht die Schlachtzug-Instanz Naxxramas, die in Lich King ein Comeback feiert. Wie bei allen Raids in der zweiten Erweiterung gibt es davon zwei Varianten: eine normale für 10 und eine heroische für 25 Spieler. Beide sind durchaus anspruchsvoll, stellen erfahrene Schlachtzügler, die zuvor den Schwarzen Tempel oder das



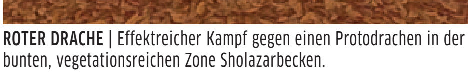
◀ SCHLECHT GELAUNT | Die riesigen Magnatauren machen die eisigen Weiten des Gebiets Drachenöde unsicher.

▶ HAUPTSTADTFLUCHT | Die neutrale Metropole Dalaran ist der neue Stützpunkt für Allianz und Horde.









ROTER DRACHE | Effektreicher Kampf gegen einen Protodrachen in der bunten, vegetationsreichen Zone Sholazarbecken.



HABEN SIE HÖHENANGST? | Eine Tagesquest für den Wyrmruhpakt, bei der Sie vom Rücken eines roten Drachens aus kämpfen.

Sonnenbrunnenplateau erkundet haben, aber nicht vor unslösbare Aufgaben. Entsprechend schnell haben Elite-Gilden auf allen Servern die Instanz „gecleart", wie es in WoW-Neudeutsch so schön heißt. Ziel der Aktion: Blizzard will möglichst vielen Spielern Zugang zu den neuen Inhalten gewähren. Weitere Schlachtzüge, die Blizzard in Kürze veröffentlichen will, sollen auf jeden Fall anspruchsvoller werden. Wir sind gespannt!

Anlass zur Kritik liefert Lich King kaum. Schließlich war zu erwarten, dass die neuen Gegenstände so mächtig ausfallen, dass selbst hervorragend ausgestattete Spieler schnell ihre mühevoll erspielte Ausrüstung aus The Burning Crusade ablegen. Ebenso wenig überraschend war es, dass sich auch optisch nicht viel getan hat. Die Grafik der World of Warcraft ist auch in Nordend stimmig, erfüllt aber keine aktuellen Qualitätsstandards. Echte Fans wird das nicht stören, schließlich zählen bei diesem und anderen Online-Rollenspielen die inneren Werte. Und die stimmen bei WoW. ❑

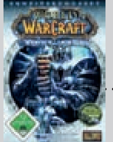
MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Der gewohnte Suchtfaktor setzt sofort wieder ein."

Wie erwartet, erfindet Blizzard mit der Lich King-Erweiterung das Rad nicht neu. Warum auch? Das Spielprinzip funktioniert auch nach vier Jahren noch so gut, dass es allein in Deutschland Hunderttausende vor den Bildschirm bannt. Die neuen Zonen sind stimmig und sorgen zusammen mit unzähligen Detailverbesserungen für ein rundes Spielgefühl. Wer seinen Helden auf Level 80 gebracht hat, muss sich zudem nicht über mangelnde Beschäftigung und fehlende Herausforderungen beschweren. Heroische Dungeons und die ersten Schlachtzug-Instanzen mögen zwar einen Tick zu leicht geraten sein, aber bis Sie Ihren Helden optimal ausgestattet haben, vergehen dennoch Monate. Und dann gibt es da noch den Todesritter, der sich spielerisch komplett von den bisherigen Klassen unterscheidet.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



Ca. € 30,-
13. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard
Publisher: Activision Blizzard
Sprache: Deutsch (multilingual)
Kopierschutz: Keine DVD-Abfrage, kein eigener Kopierschutz. Ein Online-Account wird benötigt. Dieser muss mit der beiliegenden Seriennummer erweitert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kein technisches Meisterwerk, aber stimmiger und atmosphärischer denn je; hohe Weitsicht; fantastisches Landschaftsdesign
Sound: Gewohnt guter Klang; passt hervorragend zum nordischen Flair
Steuerung: Eingängig und flexibel anpassbar, viele Interface-Optionen. Warhammer Online macht es einen Tick besser.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Ahtlon XP 2000+/P4 mit 1,8 GHz, Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Ahtlon 64 4000+/X2 4400+ oder P4 mit 3,6 GHz/Core 2 Duo E6600, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Kampf gegen Monster und Gegenspieler bildet die Grundlage des Spiels. Durch die comicähnliche Grafik und das Fantasy-Setting wirkt das Geschehen jedoch unblutig. Die Rolle als Held in einer virtuellen Welt und die komplexe Charakterentwicklung stehen im Vordergrund.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Server liefen vom ersten Spieltag an größtenteils stabil und lagfrei. Die getestete Fassung 3.03 enthält viele kleine Anpassungen und Verbesserungen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herrliche Atmosphäre und Landschaftsdesign zum Träumen
- ➕ Abwechslungsreiche Quests, viele Spielinhalte
- ➕ Klassenbalance besser denn je, eine neue spannende Heldenklasse (Todesritter)
- ➕ Noch größere Gebiete als in The Burning Crusade
- ➕ Knackig kurze Instanzen motivieren Gelegenheitsspieler.
- ➖ Wenig Neues in Sachen PvP
- ➖ Keine frischen Ideen, kein neues Spieldesign
- ➖ Hart verdiente Ausrüstung wird in Nordend schnell wertlos.
- ➖ Für erfahrene Spieler sind die neuen Instanzen und Schlachtzüge zu leicht.

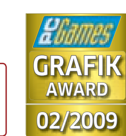
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 93

MIT VOLLER WUCHT | Für Helden ab Stufe 50 gibt es in den Tiefen Morias mächtig viel zu entdecken. Neue Monster, unzählige Quests und eine fantastische Atmosphäre tragen zum Spielspaß bei.

Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria

AUF DVD • Video zum Spiel





Von: Stefan Weiß

Auch wenn der Lich King hoch oben thront, wir tauchen lieber in Morias Tiefen ab.

AUFGEWERTET

Turbines digitales Mittelerde hat seit dem Test des Hauptspiels Die Schatten von Angmar jede Menge Verbesserungen erfahren.

Online-Rollenspiele sind nie fertig, das ist eine altbekannte Tatsache, sodass Wertungsergebnisse zu einem Tag X irgendwann hinfällig sind. Wir tragen dem nun Rechnung und passen im Zuge des Tests zur Erweiterung die Spielspaßwertung des Hauptspiels an, und zwar um zwei Prozentpunkte nach oben. Satte 87 % heißt es damit nun für **Der Herr der Ringe Online**. Wir sind schon gespannt, welche Inhalte in Zukunft noch Einzug nach Mittelerde halten.

Es ist Freitag, der 21. November, 20:30 Uhr, Spiele-Prime-Time. Seit drei Tagen herrscht reges Treiben auf den Servern von Der Herr der Ringe Online, wo sich die Tore nach Eregion, dem ersten neuen Questgebiet der Erweiterung Die Minen von Moria geöffnet haben. Und wir mittendrin, um gemeinsam mit Spielern verschiedenster Altersklassen zu questen, neue Erfahrungspunkte zu sammeln, legendäre Waffen zu erbeuten und Spaß zu haben.

Der erste Eindruck ist positiv, wir starten und loggen uns problemlos in Eregion ein – und staunen nicht schlecht. Rund um den ersten Questort Gwingris ist Gewusel hoch drei. Spielergruppen sausen umher, auf der Jagd nach ihren Gegnern. Das Holzfällerlager der Dunländer, umringt von einer Horde Stufe-50-Helden, als wolle man hier den nächsten Schlachtzug beginnen. Das Ziel, hier 15 Äxte zu erbeuten, gleicht einem Fangemann-Spiel. Sobald ein Dunland-Krieger auftaucht, schießen Pfeile und allerlei Zauber durch die Luft, in der Hoffnung, der erste zu sein, der den Gegner an sich bindet, damit der Spieler Zugriff auf die Beute hat.

Wer zudem im Chat den Beratungs-Channel offen hat, sieht einen regelrechten Newsticker vor sich, der im Sekundentakt Spielerfragen ausspuckt. „Wo finde ich den Brutbaum?", „Hat schon jemand die Befreiung des Weges gelöst?", „Wo ist denn Lutz?" … Kurzum, es herrscht rege Betriebsamkeit in Mittelerde, die Spaß zu machen scheint, denn es gibt im Chat haufenweise erfreute Kommentare zum gelungenen Spielstart zu lesen.

Ein wenig verwunderlich mutet allerdings die Tatsache an, dass sich etliche Spieler nicht die Zeit nehmen, die Quest-Beschreibungen durchzulesen. Anders kann man sich viele Fragen im Beratungskanal nicht erklären. Man hat den Eindruck, hier findet ein Wettrennen statt, bloß schnell Quests anzunehmen, abzuarbeiten und fix zu leveln. Sportlicher Wettkampf und Ehrgeiz in Ehren, ein gewisser Baumbart würde jedoch sicher sagen: „Ihr seid ein kleines, hastiges Volk." Eregion ist viel zu schön, um es nicht in Ruhe zu genießen. Wir bewegen uns ein wenig abseits des hektischen Geschehens weiter, reiten ein Stück nach Süden zum Tor von Moria. Die Optik – grandios, ob mit oder ohne Direct-X-10 unter der PC-Haube – Der Herr der Ringe Online zählt mit seinen feinen Texturen und herrlichen Wasserdarstellungen unbestritten zu den schönsten Online-Rollenspielen, frisst jedoch eine Menge Ressourcen. Gerade in intensiv besuchten Orten wie Bruchtal oder Bree kommt es mitunter zu lästigem Geruckel.

Questjournal und Beutesäcke füllen sich rasch, die Erweiterung bietet haufenweise neue Quests, Erfahrungspunkte und Gegenstände. Besonders angetan sind wir von den legendären Waffen, die man hin und wieder den Feinden entreißt. „Bedarf, Bedarf, will ich haben!", heißt es da beim Würfeln um die Beute. Kein Wunder, schließlich stellen diese Gegenstände einen der besonderen Leckerbissen in Die Minen von



3:1 | Die kleinen Instanzen für maximal drei Spieler bieten kurzweilige Unterhaltung, reichlich Beute und Erfahrungspunkte.



KAHLSCHLAG | Monster wie dieser zähe Waldtroll zählen zu den ersten Gegnern, die Sie im Questgebiet Eregion bekämpfen.

Moria dar. Waffen, die an Erfahrung gewinnen, neue Rangstufen (Level) erreichen, sich mit Kristallen und Edelsteinen verbessern lassen – danach gieren Rollenspieler wie Durstige nach Wasser. Das ein solches Konzept funktioniert und den Sammeltrieb instinktiv anspricht, ist seit Diablo 2 kein Geheimnis und erfährt hier eine kleine Renaissance.

„Und sie nennen es eine Mine – eine MINE!“, gab Zwerg Gimli in der Jackson'schen Filmtrilogie zu Der Herr der Ringe von sich. Und er hat Recht. Nachdem wir etliche Stunden im Innern Morias verbrachten, trifft alles Mögliche auf die Zwergenbinge zu, aber nicht die schnöde Bezeichnung eines Erzgewinnungsstollens.

Die Anlage von Moria ist weitläufig, die Beleuchtung geheimnisvoll bis gespenstig. Der Architekturstil der Zwerge erschlägt einen mit Wucht. Dazu gesellt sich ein neu komponierter Soundtrack, der sich stark am Film orientiert und uns Gänsehaut beschert. Man hört Steinchen und Geröll irgendwo herunterrieseln. War da nicht was, eine Bewegung im Schatten? Die Atmosphäre packt einen gewaltig am Genick, zieht rein ins Fantasy-Geschehen.

Allein die automatisch aufflammende Kristallbeleuchtung wirkt ein wenig seltsam, so als würde man eine Lichtschranke auslösen, wenn man einen zuvor noch gänzlich finster erscheinenden Abschnitt betritt. Natürlich hätte man die Figuren auch einfach mit Fackeln ausrüsten können, bloß wäre das mit Sicherheit in Kampfsituationen schwer umsetzbar gewesen. Es bleibt ohnehin keine Zeit, sich mit Fragen zur korrekten Beleuchtung auseinanderzusetzen. Neue Questringe über NPCs sorgen dafür, noch dunklere und tiefere Bereiche von Moria (Khazad-dûm) zu erforschen.

Liebend gerne würden wir noch weiter in die Tiefen von Khazad-dûm vordringen, verordnen unserem Stufe-53-Schurken jedoch eine kurze Auszeit. Schließlich gibt es auch zwei neue Klassen in der Erweiterung, die es zu testen gilt. Da wäre zum einen der magisch begabte Runenbewahrer, der Elementschaden verteilt und über Heilzauber verfügt, zum anderen der Hüter, für den wir uns entscheiden. Schön, dass es mit dem Add-on zwei zusätzliche Plätze ins Charaktermenü geschafft haben. So brauchen Sie auf keinen Ihrer lieb gewonnenen Helden zu verzichten, wenn Sie mit den neuen Klassen spielen möchten.

Wir beginnen im altbekannten Startgebiet Archet, in Breeland. Ein Blick in die Gebietsübersicht zeigt, es sind jede Menge Hüter am Werkeln. Aber auch die bisherigen Klassen tummeln sich hier. Es gibt genügend erfahrene Spieler, die mit einem neuen Charakter beginnen, als auch echte Neueinsteiger. Zum Beispiel die Schurkin Javonja, mit der wir die nächsten Stunden im Chetwald questen.

Der Hüter spielt sich schon in den ersten Levelstufen vielseitig. Vor allem das Gambit-System ist spaßig. Dabei handelt es sich um Spezialmanöver, die mächtige Boni geben. Die Funktionsweise ist ähnlich wie bei einem Gefährtenmanöver (basiert auf Farbkombinationen): Die Fertigkeiten des Hüters generieren farblich unterschiedliche Gambits, die in einer speziellen Leiste angezeigt werden. Zu Beginn passen da maximal zwei Gambits rein. Im Laufe des Charakterfortschritts erweitern Sie die Felder auf maximal fünf Stück. Aus den Farbkombinationen ergeben sich die fertigen Gambits, die Sie zuvor beim Klassentrainer lernen. Der Einsatz dieser Spezialfertigkeiten ist vielseitig – Schadensboni, Aggro-Kontrolle und Heilung sind vertreten. Wir konnten den Hüter bis auf Level 18 hochspielen und hatten eine Menge Spaß dabei. Ob er später nicht vielleicht zu mächtig wird, lässt sich noch nicht abschätzen.

Schade nur, dass es keine neuen Startgebiete gibt. Wer also Breeland, Ered Luin, Auenland und so weiter schon in- und auswendig kennt, sieht sich mit seiner neuen Klasse längst bekannten Aufgaben gegenüber. Vielleicht kann Turbine diesbezüglich noch mit zusätzlichen Inhalten per Patch ein wenig aufstocken. Möglichkeiten gäbe es genug; beispielsweise eine Hüter-Enklave in den Fernen Höhen, angrenzend am Auenland, oder ein zwergisches Ordenskloster der Runenbewahrer im Nördlichen Ered Luin – ausreichend Platz bietet Eriador. ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

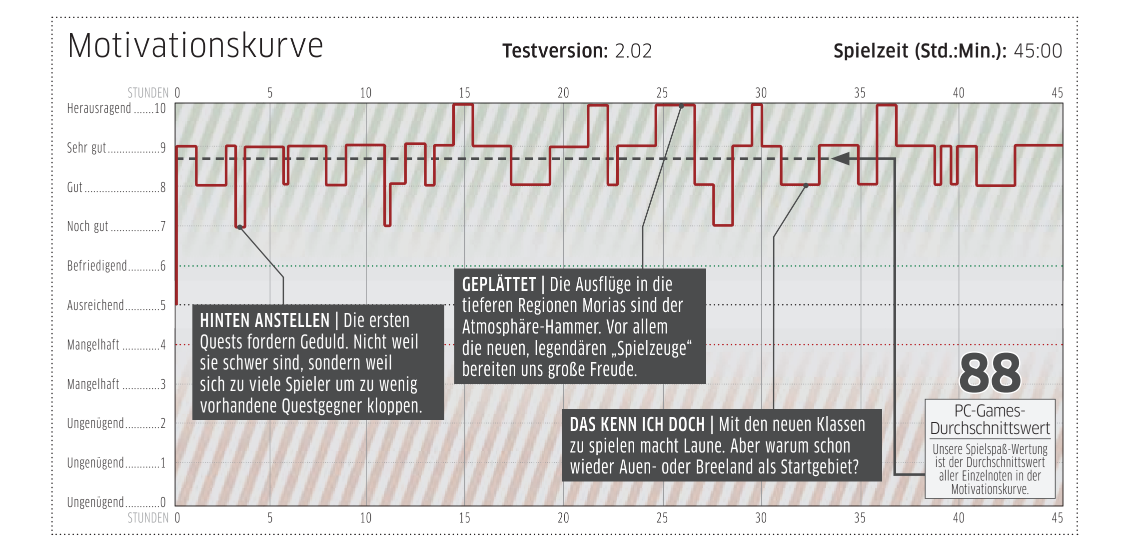



„Den Gefährten in die Tiefen Morias zu folgen – klasse!“

Andächtig streift mein Blick durch die Hallen von Durins Zwergenvolk, im Angesicht des mächtigen Caradhras-Berges, von dem aus Tolkiens Ringgemeinschaft nach Moria zog, halte ich inne. Das Add-on zu Der Herr der Ringe Online bietet eine großartige Atmosphäre. Auch wenn nicht alles perfekt ist und (noch) vorhandene Fehler wie eine unvollständige Übersetzung oder ein fragliches Balancing der neuen Klassen auf die Überarbeitungsliste gehören. Turbine hat es verstanden, die PvE-Stärke des Spiels weiter auszubauen und mit neuen Inhalten zu bereichern, die Spaß machen.


BÖSE MEUTE | In den dunklen Gängen von Moria hausen neu designte Bilwiss-Horden.

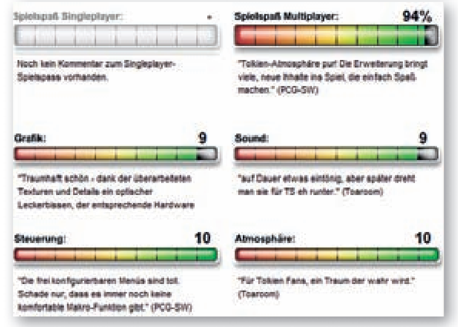

WILDROMANTISCH | Im Questgebiet Eregion beginnt Ihre Reise nach Moria.



WIR HABEN GEFRAGT, DIE COMMUNITY HAT GEANTWORTET!

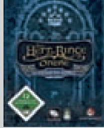
Das rege Treiben auf dem Spiele-Server Maiar nutzten wir für den Test aus, um Pro- und Contra-Meinungen zum Add-on einzufangen. Vielen Dank für die vielen Einsendungen.

- ➕ Die Grafik wurde weiter verbessert.
- ➕ Die überarbeiteten Eigenschaften sowie das neue legendäre Waffensystem sind einfach spitze.
- ➕ Spieler können selber legendäre Gegenstände herstellen (neu schmieden).
- ➕ Die Handwerksgilde und die damit verbundene Möglichkeit, sehr gute klassenabhängige Rezepte zu bekommen, machen das Crafting interessanter.
- ➕ Die Erweiterung bietet eine Vielzahl an neuen Soloquests, die teils sehr abwechslungsreich gestaltet sind.
- ➕ Die düstere Stimmung in Moria ist gut getroffen, die Musik zum Teil sehr gut.
- ➕ Top: die Einführung von kleinen Instanzen für maximal drei Spieler
- ➕ Gelungene Neugestaltung der Gegenstands-Icons, zum Beispiel Rezepte
- ➕ Einmalrezepte lassen sich jetzt stapeln.
- ➕ Das Auktionshaus wurde überarbeitet, zum Beispiel funktioniert die Suchfunktion jetzt besser.
- ➕ Die Einführung der beiden neuen Klassen ist gut gelungen und es gibt zwei Extra-Slots in der Charakterauswahl dafür.
- ➕ Die Erweiterung zeigt schön, dass HdRO ein eigenes Flair besitzt; sofort nach dem ersten Umschauen fühlt man sich in Tolkiens Welt hineinversetzt.
- ➕ Die neuen Gebiete sehen wunderschön aus und Moria ist einfach eine Klasse für sich.
- ➕ Die neuen Klassen bringen weitere taktische Möglichkeiten für die Gruppenzusammenstellungen und werden bestimmt sehr interessant sein.
- ➖ Bei hohem Spieleraufkommen in den neuen Gebieten sind Questorte deutlich überfarmt – es gibt zu wenig Ausweichmöglichkeiten beziehungsweise die Respawn-Rate ist zu niedrig. Das sollte dynamisch angeglichen sein.
- ➖ Änderung der Anzeige für Schadensarten etc. vom Prozentsystem auf relative Werte (zum Beispiel Blocken +324), die man ohne Anleitung nicht versteht
- ➖ Moria ist auf Dauer recht düster (langes Spielen ist dadurch anstrengender als im Hauptspiel).
- ➖ Die Höhlen von Moria sind stellenweise unübersichtlich (vielleicht hätten Wegweiser an einigen Stellen Abhilfe geschaffen).
- ➖ Die häufigen Notfallwartungen am Server führen zu erhöhten Wartezeiten. Bislang gab es dafür keine Zeitgutschrift (nicht relevant für Lifetime-Abonnenten).
- ➖ Durch das neue Waffensystem wird der Beruf des Waffenschmieds ein Stück weit überflüssig.



SELBER WERTEN | Auf gamesvote.de können Sie Ihre eigene Wertung zum Spiel abgeben.

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE MINEN VON MORIA



Ca. € 30,-
18. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Turbine
Publisher: Codemastars
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz auf dem Datenträger vorhanden, da zum Spielen ein gültiger Abo-Account nötig ist

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Optisch überarbeitet, glänzt das aktuelle Mittelerde mit feinen Texturen und vielen Details. Die Direct-X-10-Unterstützung zaubert wunderschöne Wassereffekte.
Sound: Die neuen Musikstücke in Moria sind super, die Sprachausgabe bietet zu wenig Abwechslung.
Steuerung: Komfortabel gelöst: frei konfigurierbare Menüs und Tastenbelegung; Makros sind leider nur umständlich möglich

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Riesige Spielwelt, die bislang durch kostenlose Content-Erweiterungen mehrfach erweitert wurde
Zahl der Spieler: Tausende pro Server

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3500+/ P4 3,4 GHz, Geforce 8600 GT/Radeon X1950 Pro, RAM: 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Athlon 64 X2 6400+, Geforce 9800 GTX+/Radeon HD 4850, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Kämpfe gegen die vielen Monster zeigen zwar vielerlei Zauber-Effekte, jedoch kaum Blut. Die Texte bewegen sich auf harmlosem Terrain. Im Chat ist ein Schimpfwortfilter einstellbar.

DIE TEST-ABRECHNUNG

In den ersten Tagen nach der Veröffentlichung gab es hin und wieder Server-Abstürze. Auch kurzfristig angesetzte Notfallwartungen führten zu längeren Ausfallzeiten. Bei hohem Spieleraufkommen musste man erhebliche Performance-Einbußen in Kauf nehmen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöne Questgebiete
- ➕ Tolle Atmosphäre in den Minen
- ➕ Haufenweise Quests
- ➕ Motivierendes Waffensystem
- ➕ Überarbeitete Eigenschaften
- ➕ Instanzen für Dreiergruppen
- ➕ Verbessertes Handwerk-System
- ➖ Hohe Hardware-Anforderungen
- ➖ Unzureichender PvP-Modus
- ➖ Keine neuen Startgebiete

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 88



MAGIE | Vier Zauber darf man sich auf Schnelltasten legen, sie bringen Abwechslung in die Kämpfe.

TEAM | In der Mitte Held Jason, an den Seiten zwei der Argonauten: links der Fleischberg Herkules und rechts der Satyr Pan.

SIMPEL | Da es nur zwei Angriffsarten gibt, arten die nett animierten Gefechte oft in wildes Dauergeklicke aus.

UNCUT | In Kämpfen und Cutscenes fließt Blut, doch übertrieben hart wirkt das nie. Die deutsche Version ist daher ungekürzt.

Rise of the Argonauts

Von: Felix Schütz

Eine schwache Regie schmälert das antike Epos zur banalen Haudrauf-Geschichte.

Die Argonautensage, eine Erzählung der antiken griechischen Mythologie, berichtet von dem Helden Jason und seiner Suche nach dem Goldenen Vlies. Diesen tollen Stoff dichtet Rise of the Argonauts in ein seichtes Action-Adventure mit dezenten Rollenspieltupfern um.

Unvermittelt und ohne hilfreiche Einleitung beginnt die spannungsfrei erzählte Handlung: Der verblüffend gesichtslose Held Jason muss mit ansehen, wie seine Geliebte namens Alkmene mit einem Pfeil getötet wird. Warum das geschieht und weshalb Jason dabei kaum mehr Gefühlsregungen zeigt, als wenn ihm gerade ein Waschlappen vom Haken gefallen wäre, das erklärt das Spiel nicht. Stattdessen klickt man erst mal ein paar Feinde tot und hofft, die Antworten auf drängende Fragen später zu bekommen.

Später wird klar: Auftragsmörder trifft die Schuld an Alkmenes Tod; Jason schwört natürlich Rache und plant, seine Verflossene mit allen Mitteln wiederzubeleben. Gemeinsam mit dem lächerlich muskelbepackten Göttersohn Herkules macht er sich auf, das Orakel von Delphi um Rat zu fragen. Im Laufe der Handlung bereist er mehrere Inseln, auf denen er neue Begleiter – die Argonauten – trifft, darunter etwa die Schlangenfrau Medusa oder den ziegenhaften Pan.

Bemerkenswert an der Geschichte ist die konstante Abwesenheit von Höhepunkten. Wo gewaltige Monstren, Gefühlsausbrüche und Dramatik regieren sollten, tut sich überraschend wenig: Spektakuläre Actionpassagen gibt es nicht, Zwischensequenzen dümpeln so vor sich hin, selbst der Soundtrack – aus der erprobten Feder von Filmkomponist Tyler Bates (300) – hält sich enttäuschend im Hintergrund.

Solides Gameplay rettet Rise of the Argonauts zwar vor dem Absturz, bleibt aber – passend zur Handlung – weit hinter seinen Möglichkeiten. Aus der Verfolgeransicht scheucht man Jason über die kleinen Inseln, die meiste Zeit verbringt man dabei mit Laufen oder in Dialogen. NPCs stehen zahlreich herum, viele von ihnen tragen dem Spieler simple Quests auf oder plaudern munter drauflos. Schön: Oft muss man seine Antworten selbst wählen und hin und wieder sogar moralische Entscheidungen treffen. Einen wütenden NPC angreifen oder die Situation diplomatisch lösen? Beides ist möglich. Dass die Gespräche sich dabei häufig ins Philosophische verrennen, könnte man ja locker verkraften – wären die deutschen Sprecher nur nicht so mies. Gähnend langsam lesen sie ihre Texte ab, oft liegt ihre Betonung völlig daneben. Unser Tipp: Das Spiel



SCHLANGENBISS | Es dauert lange bis zum ersten ordentlichen Bosskampf, bis dahin verdrischt man nur harmloses Fußvolk.

EIN ROLLENSPIEL?

Entscheidungen in Dialogen, Talentbäume voller Fähigkeiten – neben solch klassischen RPG-Merkmalen bietet das Spiel aber auch eine erfrischend ungewöhnliche Charakterentwicklung. Und so läuft's ab:

SCHRITT 1 – Heldentaten: Im Laufe des Spiels meistert Jason sogenannte Heldentaten, die man am ehesten mit Achievements von Xbox-360-Spielen vergleichen könnte: Eine bestimmte Anzahl Gegner elimieren, Quests abschließen, Statuen absuchen und bestimmte Dialoge führen (Bild oben) – für all das und mehr gibt's Heldentaten, die das Spiel als leuchtende Punkte in Sternbildern abspeichert.



SCHRITT 2 – Widmung: Vier Talentbäume (Bild links) stehen zur Wahl, jeder repräsentiert einen Gott. Wenn Jason genügend seiner gesammelten Taten einem Gott widmet, schaltet er in dessen Talentbaum einen Aufstiegspunkt frei. Den darf man dann in neue Fähigkeiten investieren, etwa bessere Statuswerte, stärkere Angriffstechniken oder Zauber.

GUTER STANDARD | Manche Levels sind deutlich schöner gelungen als andere – dieser hübsch ausgeleuchtete Garten zählt zu den guten Beispielen.

RISIKO | Medea ist eine Zauberin mit düsterer Vergangenheit. Jason nimmt sie nur widerwillig in sein Team auf.

lieber auf Englisch installieren, da klingt es schon deutlich besser.

Kämpfe sind so simpel wie der Rest des Spiels: Ein Linksklick löst Verletzungsattacken aus, der Rechtsklick ist für langsame, tödlichere Hiebe reserviert. Ein weiterer Knopfdruck lässt Jason mit dem Schild blocken oder zur Seite hechten, außerdem darf man die Tasten 1 bis 4 flexibel mit Zaubern belegen. Mit einem Gamepad spielt es sich zwar etwas eleganter, nötig ist es aber nicht. Zum Einsatz kommen drei Waffentypen: Schwert, Lanze und Streitkolben. Jede Waffe birgt Vor- und Nachteile, daher wechselt man diese während der Gefechte häufig. Von Zeit zu Zeit findet man auch neue Ausrüstung, etwa einen robusteren Brustpanzer oder ein neues magisches Schwert.

Taktisches Vorgehen ist trotzdem selten gefragt: Meist genügt wildes Herumgeklicke, um seine Feinde niederzumähen. Die armen Teufel werden sogar von Zeit zu Zeit enthauptet oder halbiert – das bisschen comichafte Blut brachte Rise of the Argonauts eine Freigabe ab 18 Jahren ein, dafür ist das Spiel aber auch ungekürzt.

Etwas Tiefgang wartet in der interessanten, rollenspielartigen Charakterentwicklung: Nicht die üblichen Erfahrungspunkte, sondern sogenannte Heldentaten dienen Jasons Fertigkeitenausbau. Die nötigen Voraussetzungen erfüllt man im Vorbeigehen: Zwanzig Gegner des gleichen Typs besiegen, eine Nebenquest abschließen, einen Zauber mehrmals benutzen – schon wird eine Heldentat als gemeistert abgespeichert. Sodann kann man in vier Talentbäumen – jeder steht für eine griechische Gottheit – neue Fähigkeiten freischalten. Aufgrund des linearen Leveldesigns ist es kaum möglich, eine Heldentat zu verpassen, dadurch verliert dieses System wieder etwas an Tiefe. Grundsätzlich ist es jedoch eine schöne Abwechslung zu den rollenspieltypischen Erfahrungspunkten. Einen Kritikpunkt haben wir aber noch: Wichtige Menüs für Attribute und die Übersichtskarte muss man umständlich über den Hauptmenübildschirm aufrufen, es gibt keine Schnelltaste dafür. Blöd.

Unreal Engine 3 hin oder her, Rise of the Argonauts ist grafisch nicht mehr als „okay". Die übertriebenen muskulösen Charaktere leiden beispielsweise unter so manch holpriger Animation und einer gefühlsentleerten Mimik, sind dafür aber meist sehr gut texturiert. Auch die Umgebungen könnten schöner sein: Tempel und Paläste, Dschungel und Höhlen – das sind meist unspektakuläre Levelbauten mit wenig Schaueffekt. Die Wasserdarstellung enttäuscht, Bäume sehen aus wie aus Pappkartons ausgeschnitten und bei der Berechnung sehenswerter Lichteffekte hält sich das Spiel auch vornehm zurück. Komplett hässlich ist es keineswegs, nein, doch die Grafik folgt scheinbar dem gleichen Grundsatz wie der Rest des Spiels: Bloß keine Highlights liefern! ❑

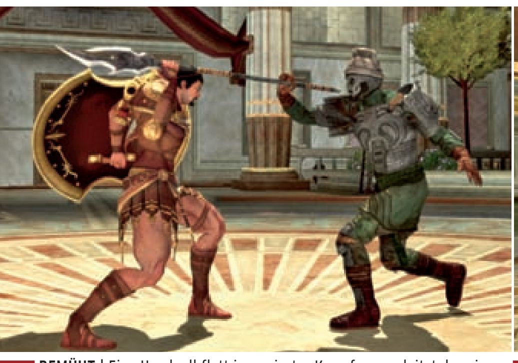
MEINE MEINUNG |

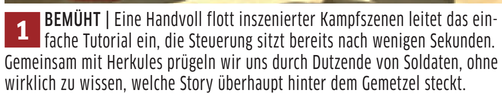
Felix Schütz



„Hab' mich schon besser amüsiert."

Auf der Playstation 2 liebte ich das überragende Actionspiel God of War (dt.), das herrlich mitreißend durch die griechische Mythologie fetzt. Ich hoffte, Rise of the Argonauts würde sich von diesem – wenn es schon aufs gleiche Szenario setzt – zumindest ein paar Grundlagen abschauen. Doch vergebens: Spektakuläre Bosskämpfe, ein charismatischer Held, eindrucksvolle Levelarchitektur, ein knackiges Kampfsystem und ein Soundtrack, der Gänsehaut macht – all das hätte Rise of the Argonauts gebraucht, um aus dem soliden Durchschnitt hervorzustechen. Die Grafik stört mich übrigens nicht weiter, dafür aber diese deutschen Sprecher … mein lieber Schwan, bin ich froh, dass die englische Fassung mitgeliefert wird!





1 BEMÜHT | Eine Handvoll flott inszenierter Kampfszenen leitet das einfache Tutorial ein, die Steuerung sitzt bereits nach wenigen Sekunden. Gemeinsam mit Herkules prügeln wir uns durch Dutzende von Soldaten, ohne wirklich zu wissen, welche Story überhaupt hinter dem Gemetzel steckt.



2 AUFBRUCH | Wir erkunden unsere Heimatinsel, sprechen mit den Bewohnern, führen kleine Botengänge aus – die Quests sind simpel. Der Abschied von der verstorbenen Alkmene verzögert sich, denn wir müssen für den Kriegsgott Ares eine feurige Grotte von Gegnern befreien. Etwas zäh!

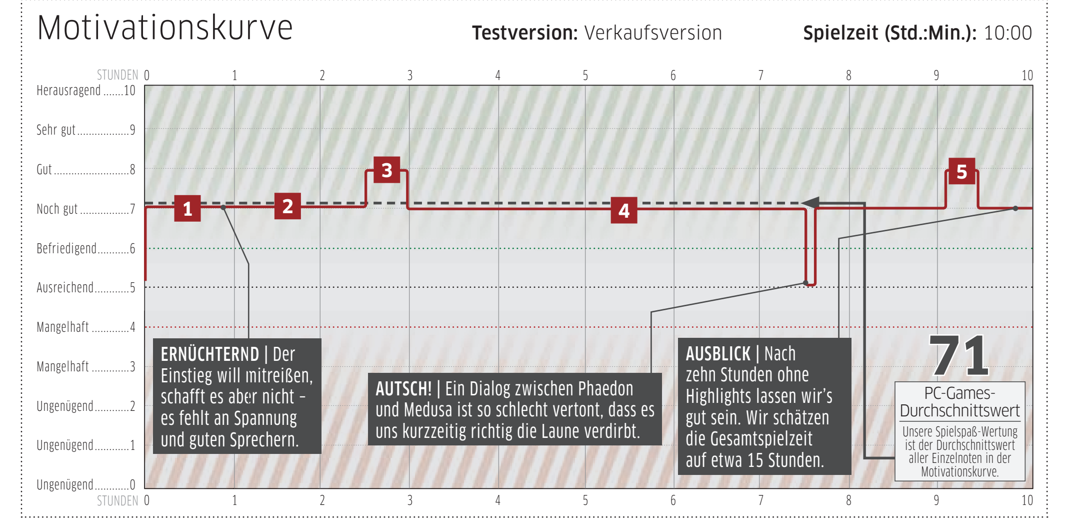


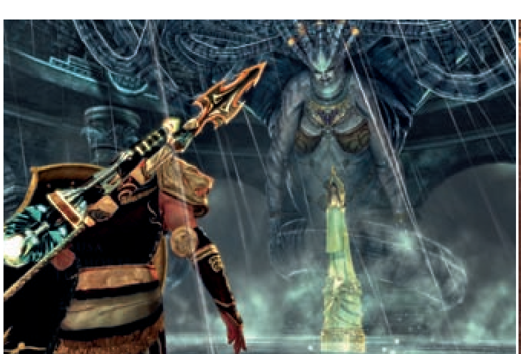
VORSCHAU | Delphi ist ein winziger, aber grafisch hübscher Abschnitt. Jason und Herkules befragen hier das legendäre Orakel, außerdem schließt sich Pan der Heldentruppe an.

3 AUF SEE | Jason und seine Gefährten bemannen die sagenhafte Argo, das schnellste Schiff in ganz Griechenland. Dort darf man Ausrüstung lagern und austauschen oder kurze Gespräche mit der Crew führen. Das ist uns zu oberflächlich, weshalb wir uns schon bald Delphi zuwenden, unserem ersten Reiseziel.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00



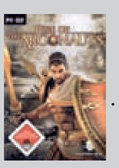


4 DICKES BIEST | Unser Job: Wir sollen drei Nachkommen von Göttern auftreiben, um das Goldene Vlies zu bergen. Erster Halt: Kythera, wo wir uns mit der Schlangenbestie Medusa anlegen. Super: endlich ein Bosskampf! Fies: Medusas grässliche Sprachausgabe („Ohhh, wie das kitzelt!").



5 EBENBÜRTIG | Auf Ares' Insel Mykene treten wir in einer Arena gegen den legendären Achilles an – ein angenehmer, weil ordentlich inszenierter Tapetenwechsel. Der brutale Kampf endet nach einer sehenswerten Dialogsequenz mit einem Unentschieden.

RISE OF THE ARGONAUTS



Ca. € 40,-
12. Dezember 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Liquid Entertainment
Publisher: Codemasters
Sprache: Multilingual (fünf Sprachen über die Installation wählbar)
Kopierschutz: Keine Online-Aktivierung oder Seriennummer-Eingabe nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schwankt zwischen „hübsch" und „geht so" – einige detailarme Levels und gewöhnungsbedürftiges Charakterdesign, aber auch viele gute Texturen und Animationen.
Sound: Netter, aber unauffälliger Soundtrack. Die deutschen Sprecher tragen ihre Sätze irre abgelesen und langsam vor. Manche Dialoge klangen arg verrauscht.
Steuerung: Geht mit Gamepad sowie mit Maus und Tastatur locker von der Hand. Die Kamera zoomt in Kämpfen zu weit heraus, manche Menüs lassen sich nur umständlich per Tastatur bedienen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Athlon 64 3200+/P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6800/ Radeon X1300
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Athlon X2 3800+/Core 2 Duo 2,66 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTX/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Das Spiel ist ungekürzt. In Kämpfen rollen Köpfe, manchmal werden Feinde kurzerhand halbiert. Die Darstellung wirkt eher comichaft als blutig. Auch Zwischensequenzen zeigen mehrere Tötungshandlungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten das fertig verpackte Verkaufsprodukt. Auf einem Rechner lief das Spiel reibungslos, auf einem anderen kam es zweimal zu Abstürzen. Die Performance war zufriedenstellend, Ruckler gab es kaum. Leider sehr störend: Einige deutsche Sprachsamples wirkten schlecht abgemischt und verrauscht.

PRO UND CONTRA

- + Interessanter Charakterausbau
- + Nicht zu kampflastig
- + Dialoge mit Entscheidungen
- + Viele lernbare Talente
- + Ordentliche Steuerung
- + Mehrere Sprachen wählbar
- − Spannungsfreie Handlung
- − Schwache Regie
- − Schlechte deutsche Sprecher
- − Durchschnittliche Grafik
- − Zu simpel, kein Tiefgang
- − Viel Herumgelatsche
- − Lineare, enge Levels

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**



SPRICH IN BILDERN MIT GRAFIK PLUS
GeForce® mit CUDA™ ist mehr als nur Grafik: Es ist Grafik Plus. Denn mit Grafik plus PhysX™ wird Dein PC Spiel zum atemberaubenden Erlebnis mit Echtzeit-Physikeffekten. Willst Du Deinem Gegner etwas sagen, lässt Du jetzt Taten sprechen. Sprich in Bildern.
www.nvidia.de/msi
NVIDIA.
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
NVIDIA® GeForce® ist die empfohlene Grafiklösung für Mirror's Edge™. Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Mirror's Edge © 2008 EA Digital Illusions CE AB. © 2008 NVIDIA Corporation. NVIDIA und das NVIDIA Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Schutzmarken und © sind Eigentum ihrer Rechteinhaber.
MIRROR'S EDGE

Von: Martin Deppe

Obsidian hat über ein Jahr für das zweite Add-on gebraucht. Macht's auch entsprechend viel Spaß?



KRÄMERSEELEN | Wir finden immer wieder Erze, die bei Händlern stark schwankende Summen einbringen – oder als Rüstungsbestandteil enden.



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Doofe Idee: bei starkem Sturm auf einem Segelschiff zu segeln. Noch doofere Idee: bei starkem Sturm auf einem sabotierten Segelschiff zu segeln. Total doofe Idee: genau da an Land zu purzeln, wo Grünhäuter lauern ...

In Storm of Zehir beginnt unser Heldenleben gar nicht heldenhaft. Sondern in Helden-Haft. Nach der gescheiterten Überfahrt landet unser Trupp nämlich zerzaust an einem Strand, wird von Kobolden attackiert und anschließend von der Wache der nahen Stadt hopsgenommen. Trupp? Wieso Trupp? Das ist die erste Neuerung des Neverwinter Nights 2-Add-ons: Sie erschaffen nicht nur einen Einzelgänger (entweder ein alter aus dem Hauptprogramm oder ein jungfräulich gebastelter, der gleich auf Stufe 3 beginnt), sondern gleich drei weitere Recken. Dieses treue Begleiter-Trio stellen Sie noch vor dem Schiffsuntergang zusammen, ebenfalls aus bestehenden Helden oder Level-3-Neulingen. Oder aus beiden Gattungen, denn das Add-on ist schon bei der Charaktergenerierung angenehm komplex.

Einer für alle, alle für einen, das gilt auch für unsere Gruppe: Je nach Teamaufstellung haben wir später viel mehr Möglichkeiten bei Dialogen – denn sowohl unser Frontheld als auch seine Begleiter dürfen das Wort ergreifen, indem sie eigene Dialog-Optionen freischalten.

Beispiel: Ein Händler mag partout nicht das Objekt unserer Begierde herausrücken, weil er grundsätzlich nicht mit Menschen handelt. Doch sobald unser Halb-Elf das Wort ergreift, ist der Kaufmann viel freigiebiger. Da wir neben unserem Stammquartett im Spielverlauf bis zu zwei weitere Begleiter mitnehmen dürfen, ist die perfekte Mannschaftsaufstellung schon fast ein Spiel für sich.

Die große Freiheit beim Charakterbasteln hat allerdings einen Pferdefuß: Die Beziehungen untereinander sind ähnlich intensiv wie zwischen Boris Becker und Sandy Meyer-Irgendwas, wenn der SMS-Empfang ausfällt. Mit anderen Worten: Vielfältige Dialoge untereinander wie in Baldur's Gate gibt's nicht. Schade.



1 SCHOSSDINO | Bis zu zwei Begleiter schließen sich unserer Truppe an. Hier beschwatzen wir Tierbändiger Ujama nebst Dino.

2 ZUFALLSKÄMPFE | Wenn wir auf der Überlandkarte einen Kampf starten, fechten wir ihn in winzigen Levels aus.

SCHULTERSCHLUSS | Die Schulterperspektive ist mangels Übersicht oft tödlich, aber einfach toll anzuschauen.

MEINE MEINUNG | Martin Deppe



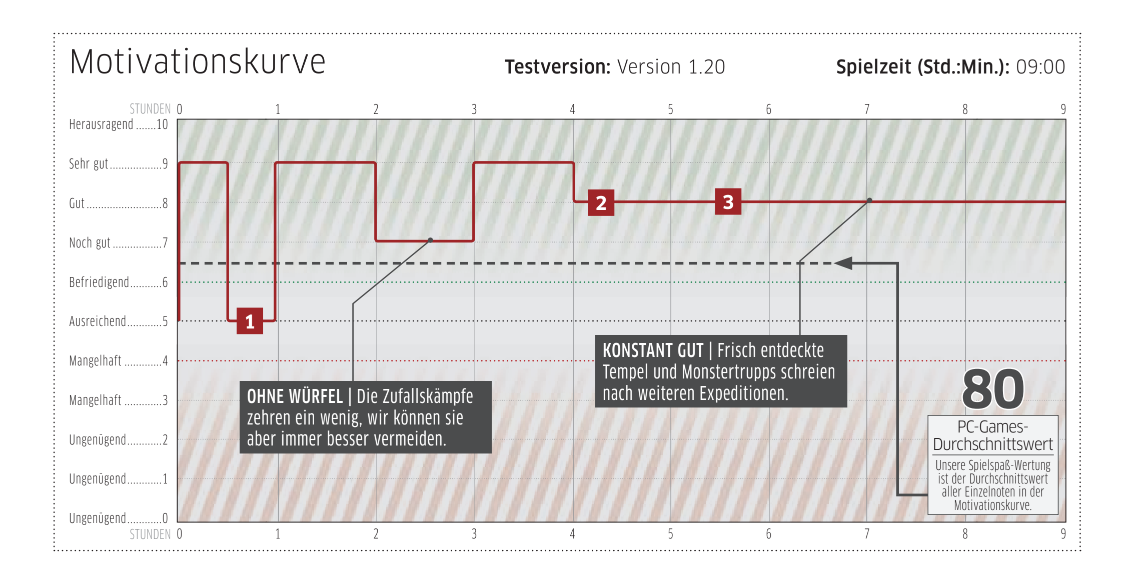
„Alte Schule rostet nicht. Aber ein Perspektivwechsel ist dringend nötig.“

Sie wollen gelbe Fragezeichen über Auftraggebern? Klare Verhältnisse zwischen Gut und Böse? Dann spielen Sie gefälligst woanders! Neverwinter Nights 2 war schon für echte Rollenspieler geschnitzt, das zweite Add-on geht noch weiter: Ich tapse vorsichtig über monsterverseuchte Dschungelpfade, entdecke, kämpfe, handele. Dieses „auf eigene Faust“-Spielen motiviert ungemein. Vom roten Storyfaden weichen viele Nebenwege ab, ich werde nicht durch Abschnitte gescheucht, sondern bestimme selber, wo ich was warum wie mache. Das klingt toll, ist aber auch fordernd: Die spielerische Freiheit geht auf Kosten der Atmosphäre, ich erlebe kein wohlinszeniertes Drama, sondern muss mir das Abenteuer sozusagen selber suchen. Warum die Steuerung aber immer noch derart sperrig und unbequem ist, bleibt mir ein Rätsel.



Motivationskurve

Testversion: Version 1.20 **Spielzeit (Std.:Min.):** 09:00



Obsidian mag offenbar Final Fantasy, denn die neue Überlandkarte könnte glatt aus der Japano-Reihe entsprungen sein. Die frische Spielwelt namens Samarach setzt sich nämlich nicht nur aus den Neverwinter Nights-typischen Modulen zusammen, sondern auch aus der Landkarte des Subkontinents. Hier wandern wir mit unserem Trupp umher, entdecken verborgene Orte und Monster, treffen aber auch auf Zufallsbekanntschaften, die mit der Zeit etwas nerven.

Das liegt zum einen an der Ladezeit, denn für einen Mini-Level vergehen schon mal 15 bis 20 Sekunden, was für 08/15-Kloppereien zu viel ist. Zum anderen sind viele Zufallsgefechte reines Standardfutter: Eine zusammengewürfelte Monstertruppe stürmt auf uns zu und nachdem wir alle weggehauen haben, nervt der Weg zum Level-Ausgang am anderen Ende – denn da müssen wir nach jedem einzelnen Gefecht hinwandern, um wieder auf die Überlandkarte zu kommen.

Viel spannender ist die Suche nach geheimen Orten, deren ungefähre Position wir vielleicht in einem Dialog aufgeschnappt haben. Oder das Aufstöbern von Kreaturen, die wir für eine Quest erledigen sollen. Tipp: Wenn Sie die Zufallsgefechte meiden wollen, sollten Sie einen „geländegängigen“ Charakter dabeihaben, etwa einen Waldläufer. Denn der erkennt andere Wanderer schon auf größere Distanz, sodass Sie rechtzeitig ausweichen können.

Unser Sixpack kämpft, wir kämpfen mit. Und zwar mit der Kamera. Denn die schafft es trotz dreier Modi zum dritten Mal nicht, bei Gefechten unserer sechs Helden gegen X Monster halbwegs alle Teilnehmer im Bild zu halten. Die Schulterkamera taugt dann überhaupt nichts, die Strategie-Perspektive hängt entweder an den Nahkämpfern oder an den Schützen im Hintergrund, aber nie an beiden. Und der Erkundungsmodus baumelt irgendwo dazwischen. Wenn Sie das schon beim Hauptprogramm oder dem Add-on Mask of the Betrayer in Rage gebracht hat, seien Sie gewarnt … ❑

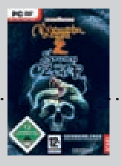


WANDERVÖGEL | Das tropische Samarach erkunden wir auf der Überlandkarte. Die Wyvern rechts unten haben wir gerade abgehängt.



SMALLTALK | Dieser Halbling verrät uns die Lage eines Schwarzmarktes. Dort waren wir aber schon – was sich das Programm klugerweise gemerkt hat.

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR



Ca. € 30,-
20. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian
Publisher: Atari
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM, optische Überprüfung des Datenträgers, es ist keine weitere Aktivierung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die aufgemotzte Aurora-Engine fordert flotte Hardware, sieht aber immer noch toll aus.
Sound: Opulenter Soundtrack und ordentliche Soundeffekte, aber viel zu wenig Sprachausgabe. Textlastig!
Steuerung: Viel zu bockige Kameraführung, was vor allem bei den Kämpfen nervt. Ergo: Oft pausieren – oder oft sterben.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperative Kampagne, Editor erlaubt Aufbau persistenter Spielwelten
Zahl der Spieler: Kampagne mit bis zu vier Spielern, online abhängig vom installierten Spielserver

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,4 GHz Pentium 4/Athlon XP 2000, 1 GB RAM, Geforce 6800/ Radeon X700
Empfehlenswert: 2,6 GHz Pentium D 805/Athlon 64 X2 3800+, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon X1950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Gewaltgrad lässt sich im Optionsmenü dreistufig regeln. Die höchste Einstellung ist zwar blutig, aber nicht übermäßig brutal.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Verkaufsversion, die wir per Autopatcher auf Version 1.20 brachten. Abstürze gab es keine, lediglich beim Task-Switch blieb das Spiel kurzzeitig hängen. Es traten keine größeren Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- + Vier Charaktere, die Sie selber entwerfen können
- + Zwei weitere Slots für Charaktere, die sich später anschließen
- + Frei erkundbare Überlandkarte mit vielen Schauplätzen und Zufallsbegegnungen
- + Viele Questgeber und Nebenaufgaben
- + Motivierendes Handelssystem
- + Die Wahl des Charakters wirkt sich auf Dialoge mit Fremden aus
- − Auch nach zwei Jahren ist die Steuerung immer noch hakelig
- − Keine Gespräche in der Gruppe
- − Zufallskämpfe nerven gelegentlich
- − Ladezeiten beim Level-Wechsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Anja Gellesch

Seit Jahren gekocht, nun serviert. Fans von MMO-Fastfood kosten vorab lieber die Probeversion!



◀ **PRACHTBAU** | Die Grafik von **The Chronicles of Spellborn** überzeugt mit bunten Lichteffekten und wunderschön melancholischen Umgebungen.

▲ **PARTYSPIEL** | Kämpfe laufen in **The Chronicles of Spellborn** schnell und hektisch ab. Das ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber innovativ. Wer sich darauf einlässt, hat eine Menge Spaß.

The Chronicles of Spellborn

„What lies hidden, must be found." Der Untertitel zieht sich wie ein roter Faden durch den Spielfluss, denn eines wird schnell deutlich: In **Spellborn** ist viel Eigeninitiative gefragt. Ungewöhnlich ist bereits die Charaktererstellung. Neben der klassischen Wahl der Archetypen und der Rasse stehen zur Charakter-Individualisierung zahlreiche Optionen für Rüstung und Waffen zur Auswahl. Ein Magier darf also auch ein Schwert und einen Schild tragen. Über Attribute oder Eigenschaften verfügen die Gegenstände noch nicht. Erst durch sogenannte Siegelsteine lassen sich die Utensilien und sogar Fertigkeiten später aufrüsten.

Nach der ungewöhnlichen Charaktererstellung kommt der Spielfluss indes nur langsam in Fahrt. Die ersten Aufgaben sind unspektakulär und der Neuling muss sich erst einmal auf eigene Faust orientieren. Ein Tutorial und Hilfen wie Richtungsanzeiger oder Kartenmarkierungen für Questziele gibt es in **Spellborn** keine. Stattdessen müssen Sie viel selbst erkunden. Es ist also wichtig, sich die Texte gut durchzulesen. Schade, dass in der deutschen Version noch nicht alles lokalisiert ist und teilweise sogar leere Platzhalter auftauchen. Sind die Aufgaben zu Beginn noch rar, nimmt die Fülle beständig zu. Die Quests sind breit gefächert. Einige Aufgaben regen durch den Humor und Sarkasmus zum Schmunzeln an. Einmal möchte ein Farmer, dass Sie den Wildschweinbestand verringern, weil die Tiere zu laut grunzen, ein anderes Mal müssen Sie versteckte Spielsachen finden. Abwechslungsreich ist auch das Echtzeitkampfsystem. Statt einer Aktionsleiste gibt es ein rotierendes Fertigkeitendeck. Zum Kampfbeginn ist die erste Reihe aktiv. Feuern Sie eine Fertigkeit ab, dreht sich das Rad weiter. Sogar Kombo-Attacken lassen sich auslösen – das verleiht einen Bonus oder schwächt den Feind. Das Deck wächst im Verlauf des Spiels auf bis zu sechs Reihen mit je fünf Fertigkeiten an. Genug Platz, um seine Taktik zu verfeinern.

Noch mehr Dynamik erhalten die Kämpfe durch das direkte Anvisieren des Gegners. Automati-



KLEIDER MACHEN HELDEN | Bei der Charaktererstellung ist zunächst das Aussehen ausschlaggebend.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER | Nicht Charakterwerte und Item-Attribute stehen im Vordergrund, sondern das Können des Spielers.

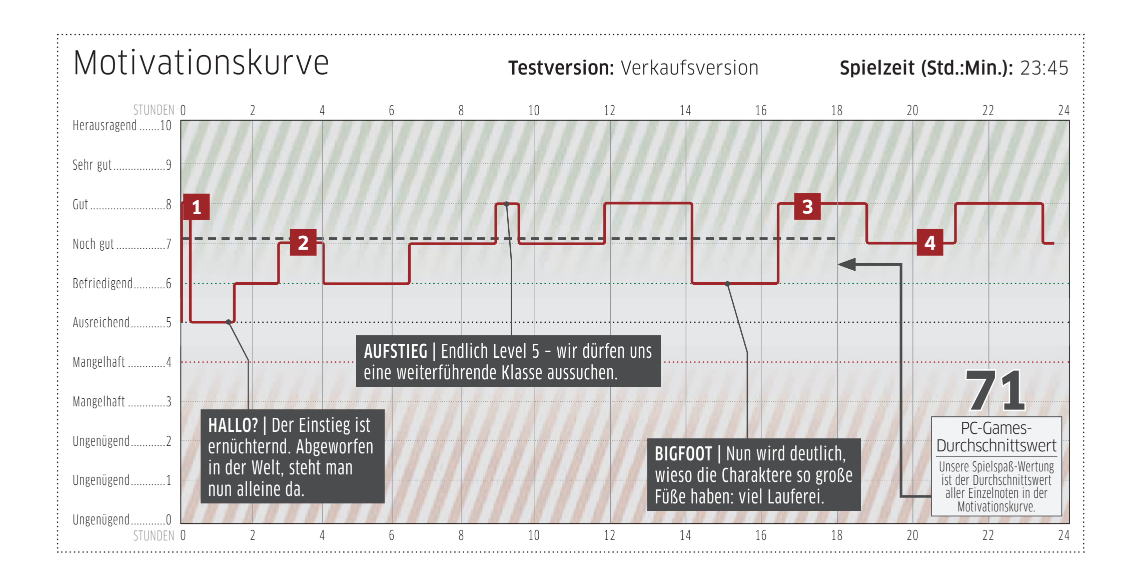


QUAL DER WAHL | Ab Level 9 müssen Sie sich Gedanken machen, welchem der fünf Hohen Häuser Sie sich anschließen möchten.

ERST EINMAL PROBIEREN

Von The Chronicles of Spellborn gibt es neben der Standard-Version für 14,95 Euro auch eine Premium-Edition für 39,95 Euro.

In Letzterer sind neben dem Spielclient noch Extras wie ein gedrucktes Handbuch, ein Artbook, eine Din-A3-Weltkarte, ein Ingame-Item und drei Monate freie Spielzeit enthalten. Um zögernde Spieler in die Splitterwelt zu locken, bietet der Publisher Frogster für The Chronicles of Spellborn eine kostenlose Probeversion an. Den Client gibt es seit dem 5. Dezember auf der offiziellen Webseite. Damit können Sie sich unverbindlich in der Splitterwelt umschauen und sich in Ruhe mit dem Kampfsystem sowie den Spielfunktionen vertraut machen. Und das ohne Zeitlimit. Allerdings können Sie sich nur in den Startregionen Hawksmouth und Aldenvault aufhalten und Ihren Charakter bis Level 7 hochspielen. Wer andere Gebiete erkunden oder den Charakter weiter trainieren möchte, muss sich ein Abonnement zulegen.



sche Angriffe gibt es nicht. Im Gegenzug müssen Sie Angriffen auch ausweichen. Wer also stur auf der Stelle stehen bleibt und eine Taste klickt, segnet schnell das Zeitliche – das passiert anfänglich sehr oft. Durch erlegte Gegner verdienen Sie sich Ruhm und Persönliche Erfahrungspunkte (PeP), durch die Sie Kampfboni erhalten. Erliegen Sie jedoch in einem Kampf, verlieren Sie einen Rang. Das nagt zwar am Ego, hat allerdings keine Auswirkungen auf den Ruhm.

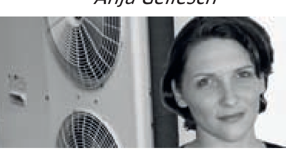
Mit Level 5 entscheiden Sie sich übrigens für eine von drei weiterführenden Klassen, wodurch sich das Spektrum an Fertigkeiten erweitert. Noch mehr Individualisierung bieten versteckte Skilltrainer, die die Fertigkeiten anderer Klassen lehren. Ab Level 9 müssen Sie sich Gedanken machen, welcher Fraktion Sie künftig beitreten. Sie erhalten dann spezielle Questreihen, gewinnen aber auch neue Feinde hinzu. Auf PvP-Servern bekriegen sich nämlich die fünf Hohen Häuser. Ferner wird man auch auf einem PvE-Server in ressourcenreichen Gebieten wie den Minen oder in der Arena zum PvP-Gemetzel gezwungen. Raid-Inhalte gibt es in Spellborn keine. Es stehen jedoch Instanzen und Dungeons für Solospieler und 4-Spieler-Gruppen offen. Dort finden sich dann mächtigere Siegel und Rezepte für bessere Gegenstände. Das alles muss aber erst noch entdeckt werden. ❑



LUXUS- ODER HOLZKLASSE | Ohne Reittiere im Spiel ist viel Laufen angesagt. Immerhin bringen Sie Schiffe von einem zum anderen Splitterkontinent. Ungeduldige überspringen die Bootstour.

MEINE MEINUNG |

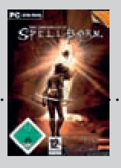
Anja Gellesch



„Kein Mainstream: das MMOG mit dem gewissen Etwas"

The Chronicles of Spellborn hatte bereits 2005 auf der GC wegen der eigenwilligen Charakter- und Landschaftsgestaltung und des Kampfsystems mein Interesse geweckt. Drei Jahre musste ich nun warten, bis die Pforten zur Splitterwelt geöffnet sind. Zum Glück durfte ich vorab meine Neugierde in der Beta-Version befriedigen. Das Online-Rollenspiel ist allerdings kein Mainstream. Der Spielfluss kommt zu Beginn nur langsam in Fahrt. Viele Spielinhalte entfalten sich erst nach und nach. Das dynamische Kampfsystem benötigt etwas Übung. Hat man den Dreh mal raus, verwandelt sich der Charakter in einen tänzelnden Meister seiner Kampfeskunst. Das bringt Laune. Spellborn macht vieles anders und strotzt vor Kreativität. Fraglich ist allerdings, ob so viel Originalität bei den Spielern auch ankommt. Aber immerhin gibt es eine kostenlose Probeversion, mit der sich jeder unverbindlich das Spiel anschauen kann. MMOG-Veteranen, die das gewisse Etwas suchen, werden ihre Freude haben.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN



€ 14,95/39,95
27. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Spellborn NV
Publisher: Frogster
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Spiel mit Log-in

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Eigenwilliger, aber stimmiger Grafikstil mit schönen Umgebungen und feinen Lichteffekten
Sound: Tolle Umgebungsgeräusche und exzellente Musik des Star-Komponisten Jesper Kyd
Steuerung: Zunächst etwas gewöhnungsbedürftige WASD-Steuerung, dafür aber sehr präzise

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows XP/Vista, Pentium 4 2,0 GHz, 1 GB RAM, 12 GB Festplattenspeicher, DirectX 9.0c (Shader Model 2.0) kompatible Grafikkarte mit 128 MB
Empfehlenswert: Windows XP/Vista, Pentium 4 2,6 GHz, 2 GB RAM, 12 GB Festplattenspeicher, Direct-X-9.0c-(Shader Model 2.0)-kompatible Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Buntes Setting; selbst in Kämpfen keine expliziten Gewalt-Szenen

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die finale Version ist trotz langjähriger Entwicklungsphase noch von einigen Fehlern geprägt. Mal bleiben die Charaktere oder deren Begleiter hängen, ein anderes Mal lassen sich Quests nicht abschließen. In einigen Dialog- und Questtexten finden sich noch Platzhalter. Fehlende Übersetzungen merzt Frogster seit dem Patch 1.0.0.4 aus. Das Anti-Cheater-Programm nProtect GameGuard verursacht teils Probleme mit einigen Eingabegeräten wie Razor-Mäusen.

PRO UND CONTRA

- \+ Kein Einheitsbrei
- \+ Stimmige Spielwelt ohne Orks
- \+ Ausrüstungsteile und Fertigkeiten lassen sich durch Siegel individuell aufrüsten
- \+ Schwarzer Humor
- \+ Originelles und abwechslungsreiches Kampfsystem …
- − … das aber Neulinge erst ein mal überfordern könnte
- − Sie werden zu wenig an die Hand genommen. Frischlinge werden Probleme haben.
- − Keine Komfortfunktionen wie Richtungsanzeiger für Quests oder Kartennotizen
- − Zu viele leblose Areale
- − Unübersichtliches Questjournal

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 71

Von: Felix Schütz

Nackte Haut! Intrigen! Langeweile! Das und nicht viel mehr gibt's in Dtps neuem Adventure.



1 KLASSISCH | Dialoge führen, Items benutzen – typisches, wenn auch oberflächliches Adventure-Gameplay.

2 PUPPENTANZ | Die kurzen, leidlich erotischen Tanzeinlagen sind gut animiert, spielerisch aber belanglos.

3 ROUTENPLANER | In diesem optionalen Minispiel muss Mata den feindlichen Spionen auf ihrer Reisestrecke ausweichen.

Mata Hari

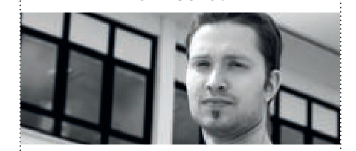
Es wurden Romane, Theaterstücke, ganze Aktenschränke an Dokumenten über diese Frau verfasst: Mata Hari, exotische Nackttänzerin und angebliche Spionin während des Ersten Weltkrieges. Ihre turbulente Lebensgeschichte endete durch Erschießung auf Anordnung des französischen Militärgerichtes im Jahr 1917, nachdem man sie für ihre Spionagetätigkeit im Dienste der Deutschen verurteilt hatte. Doch so spannend Matas reales Leben auch war, dieses Adventure ist es nicht.

Mata Hari ist kurz. Sechs Stunden, länger brauchen selbst ungeübte Spieler nicht. Mitschuld daran tragen die Rätsel. Sie sind zwar fair, aber auch so leicht, dass man sie im Vorbeigehen löst. Meist verstrickt sich die Heldin in Dialoge, die trotz ordentlicher Sprecher ziemlich müde machen. In den Gesprächen erhält Mata neue Spionagemissionen. Sie soll etwa Dokumente für ihren Auftraggeber stehlen oder sich in eine Fabrik schleichen. Das klingt spannender, als es ist, denn die Handlung lässt Tempo schmerzlich vermissen. Diesen Mangel gleicht die gute Bedienbarkeit etwas aus: **Mata Hari** spielt sich bequem per Maus, viele Abkürzungen ersparen Wartezeiten.

Mit einer üblen Ausnahme: Um zwischen Städten wie Paris und Berlin zu pendeln, muss Mata nervtötend oft zu Bahnhöfen stiefeln und sich ein Ticket kaufen. Wer mag, darf danach ein Minispiel bestreiten, bei dem man Mata über das Schienennetz an Gegnern vorbei lenkt. Solche Einlagen gehen schnell auf den Keks; man darf sie zum Glück alle überspringen. Wer das tut, verdient jedoch keine Punkte, mit denen man – laut Publisher – verschiedene Endsequenzen zu sehen bekommt. Uns hat das zähe Punktesammeln schon bald genervt, sodass wir darauf verzichteten.

Mata muss erotische Tänze meistern, auch die haben ihre Tücken: Zuvor muss man nämlich wahllos die Umgebung nach Inspirationsquellen absuchen, etwa eine Wolke am Himmel oder die Fontäne eines Brunnens. Erst wenn man die entdeckt hat, denkt Mata sich neue Tänze aus, die es dann per simplem Minispiel aufzuführen gilt. Das ist ebenso aufregend wie der Rest des Spiels, also gar nicht. ❑

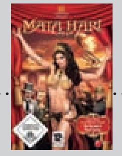
MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Spannender Stoff in lahmer Umsetzung"

Im Spiel betört Mata die Männer gleich reihenweise – alle, nur nicht mich. Denn mich lässt sie kalt, wenn sie wieder mal planlos von Bahnhof zu Bahnhof pilgert und sich zwischendurch eine Tanzidee beim nächstbesten Springbrunnen holt. Und hätte ich mich anfangs nicht so lange mit Minispielen aufgehalten, wäre ich noch schneller durchgewesen – viel zu kurz für ein Vollpreisspiel! Doch weil die Grafik okay ist, weil die Rätsel fair sind und weil sich das Ganze auch vernünftig steuert, reicht es noch für einen ausgedehnten, wenn auch spannungsfreien Adventure-Abend.

MATA HARI



Ca. € 40,-
21. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Cranberry Production
Publisher: Dtp entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDVD. Eine Online-Aktivierung ist nicht notwendig, das Spiel lässt sich beliebig oft installieren. Die DVD muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentlich gerenderte Hintergründe, aufgelockert durch ein paar animierte Objekte. Die 3D-Figuren sehen gut aus, solange das Spiel sie nicht in Großaufnahme zeigt.
Sound: Gute deutsche Sprecher, die aber – gemäß ihrer reservierten Rollen – wenig zu leisten haben. Unauffälliger, guter Soundtrack.
Steuerung: Prima Hotspot-Anzeige, viele Abkürzungen; guter Standard, bis auf das umständliche Dialogsystem

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

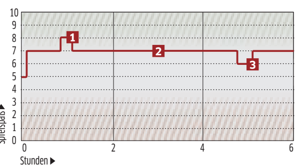
Minimum: P4 1,8 GHz/Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro/Geforce 4200
Empfehlenswert: Athlon XP 3000+/ P4 3 GHz, 1 GB RAM, X1950 Pro/ Geforce 6600 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Im Laufe der Handlung verführt Mata mehrere Männer, Sexszenen werden angedeutet, aber nicht gezeigt. Mata selbst ist im ganzen Spiel über niemals nackt, dennoch häufig leicht bekleidet. In einer Szene liegt eine Leiche am Boden, Matas Erschießung ist zwar zu hören, aber nicht zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.00
Spielzeit (Std.:Min.): 05:50



Das Spiel lief flüssig und stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante „Heldin"
- ➕ Minispiele sind optional
- ➕ Faire, meist logische Rätsel
- ➕ Angenehme Steuerung
- ➕ Abkürzungen von Laufwegen
- ➕ Gute Hotspot-Anzeige
- ➖ Keine Spannung, keine Dramatik
- ➖ Viel zu kurz und zu leicht
- ➖ Ständiges Reisen per Zug nervt
- ➖ Wenig Locations, kaum Hotspots
- ➖ Teils absurde, zu gut versteckte Inspirationen für Matas Tänze

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Von: Christian Schlütter

Ein als Geheimtipp geltendes Echtzeit-Strategie-Spiel entzaubert sich selbst.



▲ **AUFLAUF** | **Officers** punktet mit Massenschlachten. Bis zu 1.500 Einheiten gleichzeitig kann die Engine darstellen. Richtig spektakulär wird es, wenn Luftangriffe und Artillerie hinzukommen.

◀ **ÜBERSICHTLICH** | Auf dieser kleinen Karte sehen Sie alle Haupt- und Nebenziele sowie den Frontverlauf. Klicken Sie einen der Punkte an, erfahren Sie mehr über den Standort, und welche Gefahren Sie dort erwarten.

Officers: World War 2

Nach einer langen Entwicklungszeit, in der das Projekt durch mehrere Hände ging, schickt sich **Officers: World War 2** jetzt an, die Strategie-Welt zu erobern. Allerdings steht dem Titel dabei einiges im Weg: der Vergleich mit **Company of Heroes**, das ausgelutschte Genre und die eigenen Bugs.

Im neuen Echtzeit-Strategiespiel des Publishers Peter Games befreien Sie wie so oft das europäische Festland von den Nazis. Auf sechs riesigen Karten arbeiten Sie sich dabei von der Normandie bis zur Reichshauptstadt Berlin vor. Erfrischend: Die Entwickler haben auch eher unbekannte Kriegsschauplätze wie Trier und Bitche eingebaut. Dennoch hat man viele Gegenden schon gesehen.

Mit einigen Einheiten landen Sie meist an einer Ecke der Karte und erobern dann nach und nach neue Stützpunkte, die wiederum mehr Einheiten gewähren. Per LKWs versorgen die Basen sich gegenseitig mit Treibstoff, Munition und Nahrungsmitteln. Großen Einfluss auf das Spielgeschehen hat die Versorgungslage aber nur sehr selten. Aus diesem Detail hätten die Entwickler mehr machen müssen, um Hardcore-Strategen zufriedenzustellen. Überhaupt kann sich das Spiel nicht für eine Zielgruppe entscheiden: Tüftler vermissen fehlende taktische Tiefe, **Company of Heroes**-Verwöhnte eine mitreißende Präsentation. Zwischensequenzen zeigen nämlich oft nur ein paar rollende Panzer mit einem beschreibenden Text. Zudem klingen die Stimmen der einzelnen Einheiten arg eintönig und gewöhnungsbedürftig. Die Grafik hetzt Top-Titeln mit großem Abstand hinterher.

Trotzdem ist **Officers** ein motivierendes Spiel. Das verdankt das Spiel hauptsächlich dem klugen Missionsdesign. Denn neben den vier bis fünf Hauptzielen bietet jede Karte eine Vielzahl von optionalen Nebenaufgaben. Wer eine kleine Radarstation einnimmt, verhindert Luftangriffe des Gegners. Wer einen Bauernhof befreit, schnappt sich damit die dort versteckten Panzereinheiten. Wer sich Bonusmissionen und damit alle Vorteile sichern will, ist mit einer Karte gut drei bis sechs Stunden beschäftigt. Der Titel bietet also ausreichend Beschäftigung für kalte Winterabende.

Allerdings dürfte die besinnliche Strategie-Stimmung reichlich schnell sinken, wenn Ihre Version von **Officers** ähnlich instabil läuft wie unsere (siehe Testabrechnung rechts). Außerdem gehört die künstliche Intelligenz nicht zu den besten des Genres. Wenn Sie Ihren Panzern nicht explizit vorgeben, die Straßen zu benutzen, fahren die Kettenungetüme gern mal ins Wasser und zerstören sich dadurch selbst. So etwas darf in einem ausgeklügelten Strategiespiel einfach nicht vorkommen. Einiges an Leidensfähigkeit müssen Sie also definitiv mitbringen. ❑

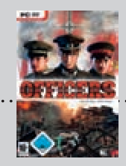
MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*



„Kein Offizier und Gentleman!"

Endlich mal wieder ein reinrassiges Strategiespiel auf meiner Test-Agenda und dann steht es sich selbst im Wege. **Officers** hat mich mit Nebenmissionen und einem guten Spielfluss bei der Stange gehalten. Der Otto Normalstratege wird aber spätestens nach dem dritten Absturz wohl die Fahne hissen. Die Bugs kann der Entwickler zwar noch mit Patches beheben, bei der atmosphärelosen Präsentation ist das aber schwer. Auch wenn **Officers** einen Blick wert ist: Hollywood-Liebhaber greifen zu **Company of Heroes**, Hardcore-Taktiker zu Schwergewichten wie **Faces of War**.

OFFICERS: WORLD WAR 2



Ca. € 40,-
27. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: GFI.SU
Publisher: Peter Games
Sprache: Englisch/Deutsch
Kopierschutz: SecuROM mit DVD-Abfrage

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Praktikable, übersichtliche Darstellung; hier und da überraschen Fehler bei den Überstrahl-Effekten
Sound: Nur ein mäßig rockig-pompöses Hintergrundlied; teilweise sehr seltsame Sprecher; keine vorgelesenen Missionsbeschreibungen
Steuerung: Typische Maussteuerung, die leicht von der Hand geht

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Spielmodi auf acht Karten über Internet oder LAN
Zahl der Spieler: Bis zu sechs Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

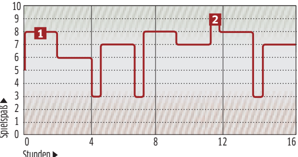
Minimum: AMD 2.6 GHz oder Pentium 2.6 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit 128 MB RAM, 3 GB Festplatte
Empfehlenswert: AMD 3 GHz oder Pentium 3 GHz, 1024 MB RAM, Grafikkarte mit 128 MB RAM und Shader 2.0, 3 GB Festplatte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Zwar Zweiter-Weltkrieg-Szenario, blutige Szenen sehen Sie aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00



Wir spielten die Verkaufsversion, die auf unserem Testrechner dreimal abstürzte und einige Grafik- und Logik-Bugs produzierte. Beispiel: Das Programm nahm uns nach einer Bug-Meldung alle Spezialaktionen weg.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schauplätze, die in einem Zweiter-Weltkrieg-Szenario bisher nicht auftauchten (Trier, Bitche)
- ➕ Motivierend durch viele kleine Nebenaufträge
- ➖ Bugs und Abstürze
- ➖ Keine zeitgemäße Grafik
- ➖ langweilige Präsentation (keine Sprachausgabe oder Videos in den Zwischensequenzen)
- ➖ Zu lange Ladezeiten
- ➖ Schlechte künstliche Intelligenz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Von: Christian Schlütter

Die Cobra avanciert langsam zum deutschen Vorzeige-Renner – sehr langsam!



▲ VORHER | Bei einer Autobahnraserei lachen wir noch über den unvorsichtigen Bösewicht vor uns.

▶ NACHHER | Kurze Zeit später erwischt es uns selber: Totalschaden!

Alarm für Cobra 11: Burning Wheels

Lange Zeit wurde die Alarm für Cobra 11-Serie als Weichspüler-Produkt verlacht. Mit dem neuesten Teil der Autobahn-Raserei dürfte den Kritikern das Lachen im Halse stecken bleiben. Burning Wheels ist erwachsener und komplexer und sieht zudem viel besser aus als seine Vorgänger. Aber das Spiel verlangt Ihnen immer noch einiges an Leidensfähigkeit ab.

Der Hintergrund ist derselbe wie zuvor. Als Haudrauf-Polizistenteam der Autobahneinheit Cobra 11 sollen Sie für Ordnung in einer fiktiven deutschen Großstadt sorgen. Meistens artet das allerdings in ein komplettes Chaos aus. Denn die beiden Protagonisten Semir und Ben nehmen wie in der gleichnamigen TV-Serie während den Ermittlungen keine Rücksicht auf Karossen und Geschwindigkeitsbegrenzungen.

Der neueste Rennspielteil fängt das Flair der actionreichen RTL-Fernsehserie gut ein. Das liegt zum einen daran, dass zum ersten Mal die Originalschauspieler ihre Rollen im Spiel selbst sprechen. Die kleinen Frotzeleien zwischen den beiden Polizisten verdichten die Atmosphäre ungemein. Zum anderen ist das Missionsdesign einfallsreich und orientiert sich an den spektakulären Episoden von Alarm für Cobra 11. Da springen Sie mit Ihrem Dienstwagen auf Kaufhausdächer, schleichen sich in eine illegale Rennliga ein oder fahren undercover für einen russischen Mafioso Pakete spazieren. Oftmals hängen dabei Aufträge zusammen oder sie erstrecken sich über mehrere Einsätze, sodass kleine Geschichten entstehen. Das motiviert auch langfristig und sorgt dafür, dass sich Burning Wheels wie eine abendfüllende Serie anfühlt.

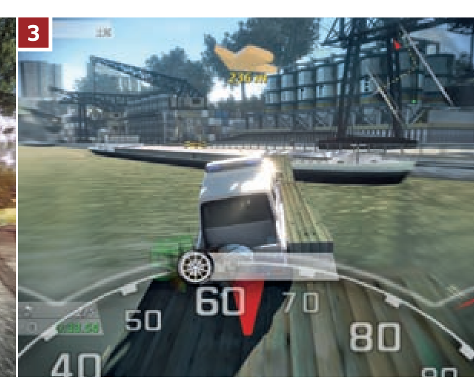
Auf der anderen Seite bergen einige Einsätze aber auch extrem hohes Frustpotenzial. Oftmals erscheinen Aufgaben selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad unschaffbar. Erst nach dem dreißigsten Versuch setzt dann – meist durch Zufall – der Erfolg ein. Hier und da müssen Sie mehrstufige Missionen auch aufgrund eines kleinen Fahrfehlers wieder von vorne beginnen. Das Versagen



1 FIRST LOOK | Mit einer langsamen Polizistenschleuder wagen wir uns an die ersten Einsätze und erkunden die Stadt.



2 NÜRBURGRING | Gleich die erste längere Mission ist sehr anspruchsvoll. Immer wieder zerbröseln wir den Renn-Prototypen.



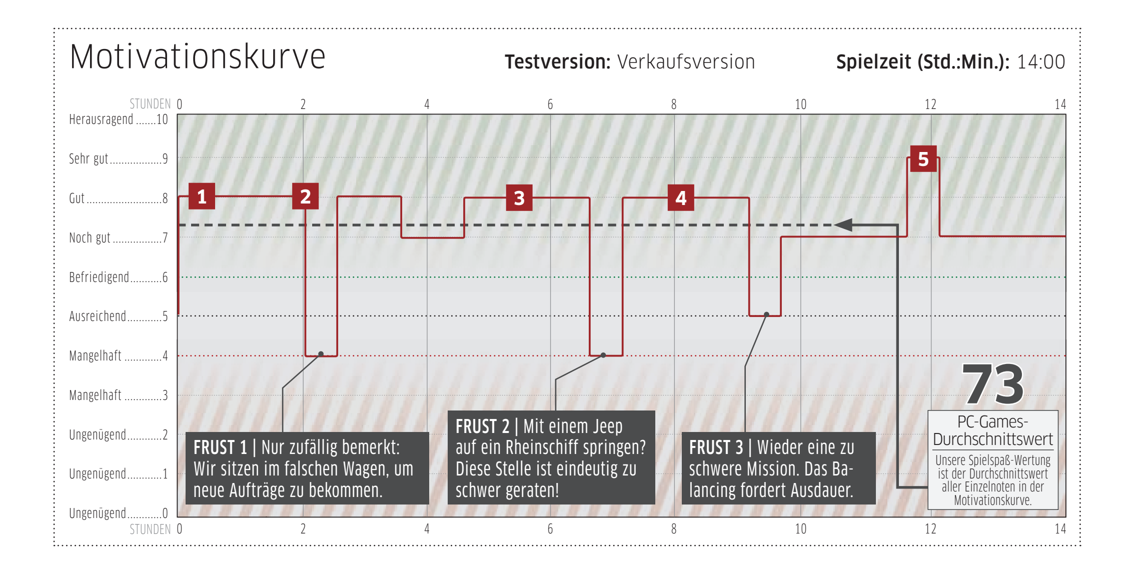
3 TIEFPUNKT | Per Rampe sollen wir mit einem Jeep auf ein Schiff im Rhein springen. Wir brauchen über 30 Versuche. Frust pur!

MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*



„Noch immer nicht perfekt, aber auf einem guten Weg dorthin!“

Der Test zu **Alarm für Cobra 11: Burning Wheels** war eine einzige Berg-und-Tal-Fahrt. Ich mochte die Atmosphäre und die abwechslungsreichen Missionen. Aber die langen Frustpassagen, in denen man ein und dieselbe Mission immer und immer wieder vergeigt, haben mir einfach den Spaß an der Autobahn-Raserei verdorben. Das wäre nicht nötig gewesen! Außerdem hatte ich oft das Gefühl, dass der Entwickler Synetic mehr herausgeholt hätte, wenn RTL die Spieleserie wirklich ernst nehmen würde. Mit mehr Entwicklungszeit- und -geld sowie einigen Videoszenen mit den Originalschauspielern könnte **Alarm für Cobra 11** das bessere **Need for Speed** werden. Wenn sich der TV-Konzern diese Kritik zu Herzen nimmt, spielen wir nächstes Jahr vielleicht ein Spitzenrennspiel aus deutschen Landen!



rührt dabei nicht unbedingt von Unfähigkeit seitens des Spielers her. Die ansonsten recht detailverliebt gestaltete Umgebung krankt an Schwächen in der Streckenführung. So bleiben Sie ein ums andere Mal an einem Bordstein hängen oder nehmen die falsche Autobahnausfahrt, was die Verfolgungsjagd sofort beendet. Wenig hilfreich ist dabei das Navigationsgerät, das uns auch schon einmal schnurstracks in den Rhein beförderte. All diese kleinen Design-Fehler drücken die Spielspaßkurve immer wieder in den Frustbereich.

Dabei macht das Spiel ansonsten fast alles richtig. **Burning Wheels** bietet eine große Anzahl an Fahrzeugen, vom Sportwagen bis zum Spähpanzer. Die Wagen sind gut gestaltet, funkeln in der Sonne, steuern sich sehr realistisch und weisen ein vernünftig ausbalanciertes Schadensmodell auf. Die offene Spielwelt ist abwechslungsreich und bietet reichlich Raum zum Erkunden.

Die Spielmodi sind zwar kein Neuland, aber immer in eine passende Geschichte eingebunden. So wirkt die Aneinanderreihung von Aufträgen nie unmotiviert. Zudem läuft der Titel technisch stabiler als Vollpreis-Konkurrenten wie **Need for Speed: Undercover** und hat recht moderate Anforderungen an die Hardware. Grafische Besonderheiten wie Überblend- und Tunnelblick-Effekte werden sinnvoll eingesetzt und sehen ansprechend aus. Bei der künstlichen Intelligenz und der Spiellogik müssen Sie allerdings Abstriche machen. Die gegnerischen Rennfahrer sind nicht mehr als Statisten und die Polizei-Kollegen behindern bei den Verfolgungsjagden mehr, als dass sie Schützenhilfe liefern. Außerdem sitzt Ihr Kollege manchmal noch im Auto, obwohl Sie ihn vorher am Revier abgesetzt haben. **Alarm für Cobra 11: Burning Wheels** bietet lange Zeit gute Unterhaltung, wenn Sie sich durch die zähen Passagen kämpfen wollen. Wer alle Fälle abgeschlossen hat, darf in der Stadt noch an Straßenrennen teilnehmen oder im Mehrspieler-Modus zu viert am selben PC loslegen. ❑

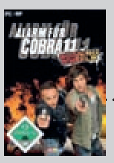


4 **MANEGE FREI** | Die Einsätze sind sehr abwechslungsreich. Hier geht eine Autobombe vor einem Zirkus hoch.



5 **MAFIOSI** | Für den Russen Alexej schmuggeln wir undercover heiße Ware. Da verfolgen uns natürlich auch die Polizei-Kollegen.

ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS



Ca. € 30,-
27. November 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Synetic
Publisher: RTL Playtainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDisc. Optischer Kopierschutz. Keine Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Wagen sind gut geraten, die Umgebungstexturen weniger. Die Grafik kann mit Top-Titeln nicht mithalten.
Sound: Endlich Originalsprecher, die einen wirklich guten Job machen! Rockige Musik bleibt dezent im Hintergrund.
Steuerung: Die Wagen fahren sich ordentlich und einigermaßen realistisch.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Splitscreen-Modus an einem Bildschirm. Rundkurse oder Etappenfahrten stehen zur Verfügung. Zudem sind Verkehrsdichte und Sonderfunktionen einstellbar.
Zahl der Spieler: Bis zu 4 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+ oder Pentium 4 mit 3,2 GHz, 1.024 MB RAM, Direct-X-9.0c-Grafikkarte mit 256 MB RAM, 4,2-GB-Festplatte
Empfehlenswert: Athlon 64 4800+ oder Intel Core2 mit 2,0 GHz, 2.048 MB RAM, Direct-X-9.0c-Grafikkarte mit 256 MB RAM, 4,2-GB-Festplatte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spielgefühl setzt auf brachiale Zerstörungsorgien und illegale Rennen. Generell ist in **Burning Wheels** aber keine explizite Gewaltanwendung zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testen die Verkaufsversion von **Alarm für Cobra 11: Burning Wheels**. Abstürze traten damit nicht auf. Zweimal hing unser Wagen in einem Baum fest, was einen Neustart der Mission nötig machte. Ansonsten waren keine größeren Fehler zu beklagen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Deutlich verbesserte Grafik mit sehr hübschen Wagen
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Bringt das Flair der TV-Serie und die Originalsprecher mit
- ➖ Hässliche Umgebungstexturen
- ➖ Beinhaltet stark frustrierende Momente im Gameplay
- ➖ Vergibt viele Chancen der Lizenz
- ➖ Zeitlupeneffekt kommt immer im falschen Moment

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 73

Von: Robert Horn

Weite Hänge, tiefe Sprünge, fiese Macken: Alles in diesem Spiel.

SCHÖN WEIT | Augenweide-Tricks wie die rechts abgebildeten stehen Sie schon nach wenigen Spielminuten.

Shaun White Snowboarding

Dieser Rotschopf ist berühmt. Zumindest wachsame Beobachter der Skate- und Snowboard-Szene dürften Shaun White kennen. Die breite Öffentlichkeit nahm höchstens 2006 von ihm Notiz, als er bei den Olympischen Winterspielen die Goldmedaille in der Halfpipe gewann.

Auf dem PC steht der Name Shaun White für das erste Snowboard-Spiel seit gefühlten Äonen. Mit einem zu Beginn selbst entworfenen Recken und angeleitet von Herrn White stürzen Sie sich todesmutig die Piste hinunter, immer auf der Jagd nach dem gewagtesten Sprung, dem coolsten Trick und Euromünzen. Denn Shaun findet zwar Ihr Auftreten cool, doch um mehr von ihm zu lernen, sollen Sie 12 der Münzen besorgen, die überall in vier verschiedenen Gebieten versteckt sind. Hört sich simpel an, ist es auch. Haben Sie die geforderten Objekte eingesammelt, lernen Sie von Shaun, Eiswände einzubrechen, und die Suche nach Münzen geht von vorne los. Das ist wenig motivierend, denn Sie beherrschen sowieso von Anfang an alle wichtigen Tricks. Auch die vier Gebiete dürfen Sie jederzeit befahren, freischalten müssen Sie nichts. Einzig das bei Events verdiente Geld fließt in neue Ausrüstung und bessere Snowboards.

Auf den riesigen Abfahrten haben Sie dennoch eine erfreuliche Freiheit. Denn vorgesteckte Kurse gibt es nicht. Sie wählen einfach eines der vier Skigebiete (Park City, Europa, Japan, Alaska) und toben sich dort nach Herzenslust aus. Nehmen Sie beispielsweise den Helikopter zum Gipfel, steht Ihnen eine etwa zehnminütige Abfahrt bevor, die Sie in aller Ruhe genießen können, ohne dem Erfolgsdruck einer möglichst hohen Punktzahl ausgesetzt zu sein. Das gelungen eingefangene Schneebrett-Fahrgefühl, wenn Sie mit dem Brett durch unberührten Tiefschnee gleiten und gewaltige Klippen hinabhüpfen, dürfte jeden Hobby-Boarder sehnsüchtig an den letzten Winterurlaub erinnern.

Allerlei Aufgaben erwarten Sie, die überall auf den Pisten verteilt sind und bei erfolgreichem Abschluss Geld auf Ihr Konto spülen.



1 BOARDER-BAU | Am Anfang steht die Charaktererschaffung. Wir stecken unser Mädel in schicke Klamotten, ein Board muss auch her.



2 EINGEWÖHNUNG | Die ersten Minuten vergehen flink, simple Tricks klappen locker. Wir genießen die langen, schönen Talfahrten.


3 ÜBUNGSSACHE | Der knackige Schwierigkeitsgrad vieler Aufgaben fordert und frustriert. Die ersten Plätze erreichen wir selten.

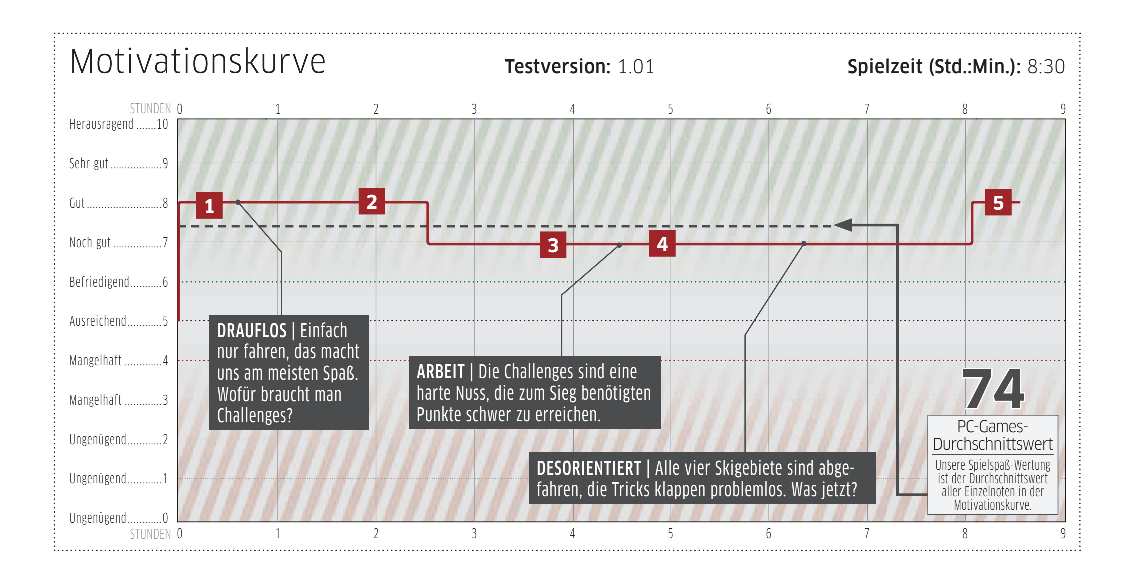
MEINE MEINUNG | Robert Horn

„Ohne wirkliche Belohnungen bleibt die Motivation auf der Strecke.“

Die ersten Stunden hatte ich viel Spaß mit **Shaun White** (dem Spiel, nicht dem Typ!). Denn die Freiheit, das Skigebiet vollkommen stressfrei zu befahren, einfach nur die langen Abfahrten zu genießen und hier und da einen atemberaubenden Trick einzustreuen, das macht Laune. Aber: Warum sollte ich mich um Events kümmern, freigeschaltet ist eh schon alles. Gut, ich könnte mir neue Boards kaufen, aber brauche ich die? Neue Tricks (Abgesehen vom sinnfreien Barriere-Aufbrechen) lerne ich auch nicht. Und so genieße ich viel lieber eine ungezwungene Abfahrt nach der anderen, anstatt auf die Jagd nach Geld und Punkten zu gehen. Ruckler und Kollisionsabfrage schrecken mich zusätzlich ab, Aufgaben anzugehen. Denn wie nervig ist es denn bitte, den entscheidenden Sprung unverschuldet zu verhauen?

Motivationskurve

Testversion: 1.01 **Spielzeit (Std.:Min.):** 8:30



Mal sollen Sie in vorgegebener Zeit eine möglichst hohe Punktzahl erreichen, mal durch spektakuläre Sprünge, dann wieder durch geschicktes Grinden (möglichst lässig mit dem Board auf einer Stange/Baum/Geländer entlangrutschen). Auch Wettrennen oder Halfpipe-Contests stehen auf dem Programm. Um erfolgreich zu sein, müssen Sie sich mächtig anstrengen, die Gewinn-Latte liegt ordentlich hoch. Da die Kollisions-Abfrage etwas fehlerhaft ist, werden Sie öfters entnervt fluchen: Etwa, wenn Ihr Boarder ein vermeintlich sicher angesteuertes Grind-Geländer knapp verfehlt oder sogar mit Karacho dagegenrumst.

Auch bei so manchem Sprung werden Sie sich wundern, wie zur Hölle Ihr Fahrer das Ding nicht gestanden hat, sondern stattdessen wie ein Anfänger über die Piste purzelt. Dennoch gestaltet sich die Steuerung nicht unnötig kompliziert; gewagte Sprünge und spektakuläre Trickkombinationen gehen schon nach kurzer Zeit leicht von der Hand. Am besten benutzen Sie dafür ein Gamepad, die Steuerung mit der Tastatur gaben wir schon nach wenigen Minuten auf, da sich die Tastenvoreinstellungen ärgerlicherweise nicht ändern lassen.

Allzu deutlich merkt man dem Spiel seine Konsolen-Herkunft an: So lässt sich die Auflösung nur eingeschränkt verändern (drei Einstellungen, bei 1.280 x 720 Pixeln war Schluss), die Menüführung ist ebenfalls deutlich auf Xbox-360-Gamepads zugeschnitten.

Die mageren Grafik-Einstellungsmöglichkeiten tun ihr Übriges, PC-Spielern das Gefühl zu geben, vernachlässigt zu werden. Auf einem Testrechner (Core 2 Duo, 3GB RAM, Nvidia 8800 GTS) ruckelte **Shaun White Snowboarding** zudem, obwohl wir laut Systemabfrage locker die Mindestanforderungen erfüllten. Patzer, die nicht sein müssten. Denn in vielen Disziplinen punktet der Titel: Die minutenlangen Abfahrten durch unberührtes Gelände laden zur feierabendlichen Entspannung ein, Wettkämpfe fordern auf hohem Niveau und die Musikauswahl ist wirklich erstklassig. ❑

4 TRICKREICH | Das Schlittern auf solchen Hindernissen sieht toll aus, dank holpriger Kollisionsabfrage gehört zum Gelingen aber auch etwas Glück.



5 WEISSE WAND | Abseits der Pisten überrascht uns eine Lawine beim gemütlichen Boarden. Nun heißt es Gas geben oder untergehen.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING



Ca. € 30,-
5. Dezember 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Trotz Nachfragen von PC Games machte Ubisoft keine Angaben über den Kopierschutz. Um online zu spielen, ist eine Registrierung bei Ubi.com nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Engine aus **Assassin's Creed** liefert schöne Berghänge mit teils matschigen Texturen.
Sound: Genialer Soundtrack; die wenig ambitionierten Sprecher trüben das Gesamtbild.
Steuerung: Unnötig kompliziert mit Tastatur, eingängig funktioniert's nur mit Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freies, gemeinsames Fahren und drei Wettbewerbe sind möglich: King of the Hill, Rat Race oder Wettchallenge.
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 4400+/Core 2 Duo E6300, Geforce 7900 GT/ Radeon X1950 Pro, RAM: 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Phenom X4 9950/ Core 2 Duo E8400/Core 2 Quad Q6600, Geforce GTX 260/Radeon HD4870, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Shaun White Snowboarding ist ein Sportspiel, das komplett ohne Gewalt daherkommt. Die Stürze, selbst aus großer Höhe, sind unblutig inszeniert. Einzig harmlose Schneebälle dürfen Sie auf Kontrahenten werfen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Shaun White** sowohl auf der Xbox 360 als auch auf dem PC. Dort kam es auf einem Rechner zu nervigen Rucklern, die wir aber auf zwei weiteren Testsystemen nicht feststellen konnten. Der Titel stürzte kein einziges Mal ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vier komplett frei befahrbare, teils riesige Skigebiete
- ➕ Bei den langen Abfahrten kommt echtes Snowboard-Feeling auf
- ➕ Tricks gehen leicht von der Hand
- ➕ Toller Soundtrack
- ➖ Schlechte Kollisionsabfrage
- ➖ Fehlende Motivation, die schweren Challenges zu knacken
- ➖ Teils matschige Grafik

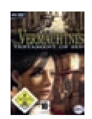
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 74

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



Testament of Sin: Das Vermächtnis

Der polnische Entwickler City Interactive legt nach der **Geheimakte FBI**-Reihe mit **Testament of Sin: Das Vermächtnis** ein weiteres Krimi-Adventure vor, bei dem alles nach Mittelmäßigkeit schreit. Richtig grobe Schnitzer erlaubt sich Citys neuestes Abenteuerspiel nicht, dafür mangelt es aber auch an Höhepunkten.

Als Archäologin Sylvie Leroux suchen Sie auf dem malerischen Malta nach ihrem verschollenen Onkel. Der alte Herr ist bei Ausgrabungen dem Geheimnis der Tempelritter auf die Schliche gekommen, das sich – wie könnte es anders sein – um seltsame Schriftzeichen, uralte Steine und eine merkwürdige Sternenkonstellation rankt. Wer eine üble Standard-Mystik-Verschwörungstheorien-Geschichte vermutet, behält Recht. Leider wird selbst am Ende des Spiels nicht ausreichend klar, weshalb sich das ganze Trara überhaupt zugetragen hat.

Wenigstens kommen Sie in **Testament of Sin** ein wenig herum. Sylvie reist durch halb Europa, von Istanbul bis in den Vatikan. Die Hintergründe sind dabei immer ansehnlich gezeichnet, bieten sogar kleine Details wie eine spielende Katze und einen sprechenden Papagei. Die Figuren hingegen bewegen sich selbst nach einem Doppelklick hölzern und unendlich langsam. Über die eingestreuten Videos hüllt man besser den Mantel des Schweigens. Zudem ist die Sprachausgabe nur für einige wenige Punkte im Spiel vorgesehen und die Dialoge grenzen teilweise schon an Zeitverschwendung.

In puncto Rätseldesign dürfte **Testament of Sin: Das Vermächtnis** niemanden überfordern. Die meisten Aufgaben sind durch logisches Gegenstände-Verbinden lösbar, Lückenbüßer-Schieberätsel gibt es selten. Dadurch gerät aber auch die Spieldauer zu kurz und der Spielverlauf zu wenig spannend. (cs) ❑

BEFRIEDIGEND Adventure mit platter Geschichte, das an keiner Stelle aus der Masse hervorsticht.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: City Interactive | ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren | 14.11.2008

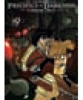


UNTER DEN TALAREN | Als Nonne verkleidet, schleichen wir im Vatikan herum und plündern den Safe des Kardinals. Leider kommt selbst bei dieser Undercover-Mission keine Spannung auf.



AUF DVD • Demo zum Spiel

CARTOON | Viele witzige Cutscenes versüßen den Spielablauf, sie atmen den Geist der Comic-Vorlage. Wie, die kennen Sie gar nicht? Hier, bitte: www.penny-arcade.com



On the Rain-Slick Precipice of Darkness: Episode Two

Falls Sie sich über den langen Titel des Spiels wundern: **On the Rain-Slick Precipice of Darkness: Episode Two** ist der zweite Teil von **Penny Arcade Adventures**. Episode 1 „würdigten" wir im Heft 08/2008 mit einer glatten 70; die Wertung für den Nachfolger fällt einen Punkt höher aus.

Episode 2 folgt der gleichen Formel wie ihr Vorgänger: Erneut bildet der Spieler mit Tycho Brahe und Jonathan Gabriel eine Heldengruppe, die dann etwa acht Stunden lang durch ein schwarzhumoriges Abenteuer stolpert. Der Stoff ist derb: Wieder sind fruchtgeile Roboter Teil der wirren Geschichte, wieder wird in saukomischen, aber nicht vertonten Dialogen geflucht und gepöbelt, dass man entweder lauthals lacht oder geniert den Kopf schüttelt. Und wieder wird man in zig rundenbasierte Kämpfe verstrickt, die zwar bei Laune halten, aber weit von dem Tiefgang eines **Final Fantasy** entfernt sind. Es gibt kaum Spezialattacken, wenig Items und keine Möglichkeiten, die Charaktere individuell auszugestalten. Für ein reines Rollenspiel wäre das viel zu wenig, doch als flotter Mix aus Adventure und Rundenkämpfen geht es in Ordnung. Wer nicht gerade böse Roboter, feine Damen und noble Herren in der „Rich Mutherfuckers Street" verdrischt, klickt die schönen, comichaften Umgebungen nach Items und Hinweisen ab. Beides braucht man, um die Handvoll linearer, aber zumindest witzig kommentierter Quests zu erfüllen. Da die Dialoge knackiger, die Kämpfe flotter, die Locations abwechslungsreicher sind und selbst der hochwertige Soundtrack noch einen Tick schöner aus den Lautsprechern dröhnt, hat uns **Episode Two** etwas mehr Spaß gemacht als der erste Teil. Wer den gespielt hat, darf übrigens seine Spielfigur importieren – das ist schön, bringt aber keine spielerischen Vorteile.

Sie erhalten das Spiel als englische Download-Version über www.playgreenhouse.com. (fs) ❑

GUT Herrlich schwarzhumoriger, aber nach wie vor oberflächlicher Genremix. Prima: der günstige Preis.

GENRE: Rollenspiel/Adventure
PUBLISHER: Hothead Games | ca. € 11,-
USK: Nicht geprüft | 29.10.2008



ACTION | Die Adventure-Passagen werden immer wieder von solchen leider sehr simplen Kämpfen unterbrochen, in denen Gegner und Helden abwechselnd ihre Angriffe und Spezialmanöver starten.


GESPRÄCHE | In staubtrockenen Dialogen mit den Einwohnern versuchen Sie, an Informationen für Ihren Artikel zu gelangen.

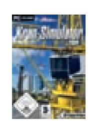


Global Conflicts: Latin America

Global Conflicts: Latin America entstammt dem Genre der „Serious Games“. Als Journalist befragen Sie an insgesamt fünf Schauplätzen Personen, um an Informationen für einen Artikel zu kommen und am Ende ein großes Interview zu führen. So erfahren Sie langatmig aufbereitet einiges über die Probleme der ärmlichen Bevölkerung Lateinamerikas. Doch mindestens genauso ärmlich ist dieses Adventure: Die Grafik ist hässlich, die Spielzeit viel zu kurz und eine Sprachausgabe gibt es auch nicht. Außerdem nerven die langen Laufwege enorm. Öde! (ts) ❑

MANGELHAFT Die sinnvolle Grundidee verhindert nicht, dass Latin America eine spielerische Nullnummer ist.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: dtp Entertainment | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 24.10.2008

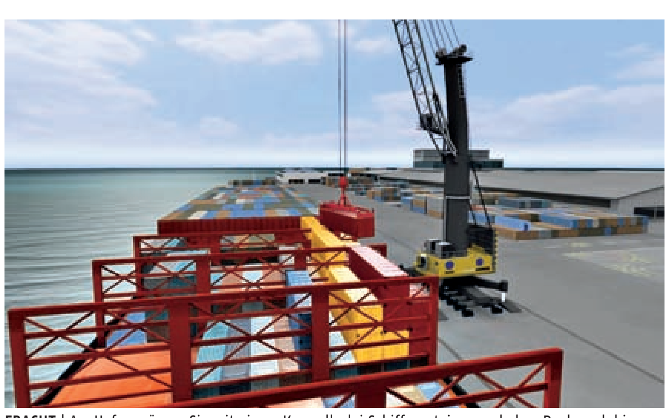


Kran-Simulator 2009

Eines muss man der Simulationsflut aus dem Hause Astragon lassen: Sie ist konstant – konstant schlecht nämlich. Der Kran-Simulator 2009 ist da ebenfalls keine Ausnahme und bestraft den Spieler mit Langeweile in Reinstform. So bauen Sie in minimalistischer Grafik zum Beispiel Häuser zusammen, indem Sie die Versatzstücke mit Ihrem Kran aufheben und am richtigen Platz absetzen. Wer dabei nicht schon längst eingeschlafen ist, darf sich zur Belohnung noch über die fummelige Steuerung ärgern. Da helfen auch die lizenzierten Kräne nichts mehr. (ts) ❑

MANGELHAFT Schaffe, schaffe, Häusle baue – nur langweilig. Finger weg von dieser Anti-Spielspaß-Materie!

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Astragon | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 17.10.2009


FRACHT | Am Hafen müssen Sie mit einem Kran allerlei Schiffscontainer verladen. Doch auch hier erschwert die träge Steuerung das Vorankommen und sorgt für einigen Frust.





▲ BALANCEAKT | Mit dem agilen Löwen Alex bewältigen Sie vorrangig Aufgaben, die Sprünge und andere artistische Kunststücke erfordern. Die zickige Kamera macht dabei häufige Neustarts erforderlich.

▶ SPRINT | Eines der besseren Minispiele: Kaum in Afrika angekommen, fordert eine Bande juveniler Zebras ihren Artgenossen Marty zu einem Rennen heraus. Auf der Strecke verteilte Karotten sorgen für einen Geschwindigkeitsbonus.



Madagascar 2

Sie sind ein Löwe. Um Sie herum lauter kleine Löwenwelpen. Im Hintergrund Popmusik. Dann die Aufforderung: Sie sollen „Reise nach Jerusalem“ mit den Bälgern spielen. Der testende Redakteur wundert sich: An was für ein verrücktes Computerspiel ist er da nur geraten?

Madagascar 2 ist eine Minispielsammlung, zusammengehalten von einer niedlichen Story, die sich am gleichnamigen Film orientiert: Zebra Marty, Giraffe Melman, Nilpferd Gloria und Löwe Alex legen auf ihrem Rückflug aus Madagaskar eine Bruchlandung hin, mitten im tiefsten Afrika. Der Anspruch der Minispiele variiert zwischen „kinderleicht“ und „nicht vorhanden“, ebenso schwankt auch der Unterhaltungswert: Da verabreicht man kranken Giraffen etwas Medizin, was eher langweilig ist, während man an anderer Stelle mit vier Pinguinen eine chaotische Fahrt in einem Jeep absolviert – immerhin halbwegs rasant. Die Steuerung drückt allerdings kräftig auf den Spielspaß: Die Kamera verlangt fortwährendes Nachjustieren, und Ihr Spielcharakter springt auch nur selten dorthin, wo Sie ihn haben wollen. Eine Qual, besonders mit der Tastatur als Eingabegerät.

Bei der Präsentation hinkt Madagascar 2 der Filmvorlage hinterher: Der bunten 3D-Grafik mangelt es an Details und für die Stimmen der Tiere hat man nicht die Original-Synchronsprecher engagiert. Der Humor richtet sich gemäß dem Film an ein junges Publikum und könnte älteren Spielern daher eine Spur zu albern sein. Ein kooperativer Modus für vier Spieler verlängert die kurze Gesamtspieldauer kaum, denn der Mangel an Inhalten schließt jede Form von Langzeitmotivation kategorisch aus. (pb) ❑

AUSREICHEND Für Erwachsene zu simpel, für Kinder zu umständlich – eine überteuerte Minispielsammlung.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Activision | ca. 30 € ,-
USK: Ab 6 Jahren | 27.11.2008


GRUSELIG | Die grafische Aufbereitung der Levels enttäuscht. Dafür sind die Physikeffekte gut ins Spiel integriert.



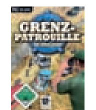
Professor Heinz Wolff's Gravity

Keine Sorge: Für dieses Spiel müssen Sie nicht promoviert haben. Im Gegenteil, der Schwierigkeitsgrad von **Professor Heinz Wolff's Gravity** ist zu seicht: Mit den immer gleichen Bauteilen errichten Sie Türme, Brücken und Katapulte. Damit bugsieren Sie eine herunterfallende Murmel zu ihrem Bestimmungsort: einem großen, roten Knopf, der den nächsten der 100 Levels startet. Schwieriger als das Ausknobeln des richtigen Weges ist die verkorkste Steuerung: Sie führt oft dazu, dass die eigenen Bauwerke (physikalisch korrekt) zusammenbrechen. (pb) ❑

AUSREICHEND Anfangs unterhält die Puzzelei, dann langweilen Präsentation und eintönige Aufgaben.

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: Koch Media | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 21.11.2008


HALT! | Dank der dämlichen KI und der verkorksten Steuerung machen Ihre Polizisten bei den Grenzkontrollen gerne Fehler.



Grenzpatrouille: Die Simulation

Für manche Spiele ist selbst der Rohling, der die Daten trägt, noch zu schade. Aktuelles Beispiel: **Grenzpatrouille: Die Simulation**. Das fängt bei der bedenklichen Spielidee an: Aus der Draufsicht kommandieren Sie Grenzpolizisten an der mexikanisch-amerikanischen Grenze und fangen illegale Immigranten ab. In Ermangelung eines Tutorials gestaltet sich der Einstieg schwierig. Und Besserung ist zu keiner Zeit in Sicht, denn die unpräzise Steuerung und dümmliche KI der Polizisten machen jeglichen Spielspaß umgehend wieder zunichte. (ts) ❑

MANGELHAFT Ein Machwerk, wie es im Buche steht und besser ganz schnell in der Mottenkiste landen sollte.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Rondomedia | ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren | 5.11.2008



My Horse & Me 2

Onkel Rogers Farm steht vor dem Ruin, die Pferde sind krank. Als reitbegeisterte Emma versuchen Sie, das Gestüt wieder zu alter Größe zu führen, und folgen der Seifenoper-Story.

Ihr Pferd erstellen Sie nach Ihrem Gusto, striegeln und füttern es in ebenso simplen wie lästigen Minispielen, bei denen Sie stur auf eine Taste hämmern.

Ist Ihr Gaul versorgt, treten Sie bei acht Wettbewerben in den Disziplinen Dressur, Springreiten und Querfeldein an. Alles kinderleicht, anspruchslos und trotz zu erspielender Kleidungsstücke nach fünf Minuten öde. (pb) ❑

AUSREICHEND Ein Traum für kleine Mädchen, alle anderen erkranken an einer Überdosis Kitsch und Quatsch.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Atari | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 13.11.2008



TRIPPELSCHRITTE | Bei der Dressur müssen Sie Tastenkombinationen drücken, um die Figur perfekt auszuführen. Mit Rasanz und Spaß hat dies allerdings wenig zu tun, eher mit stupider Langeweile.



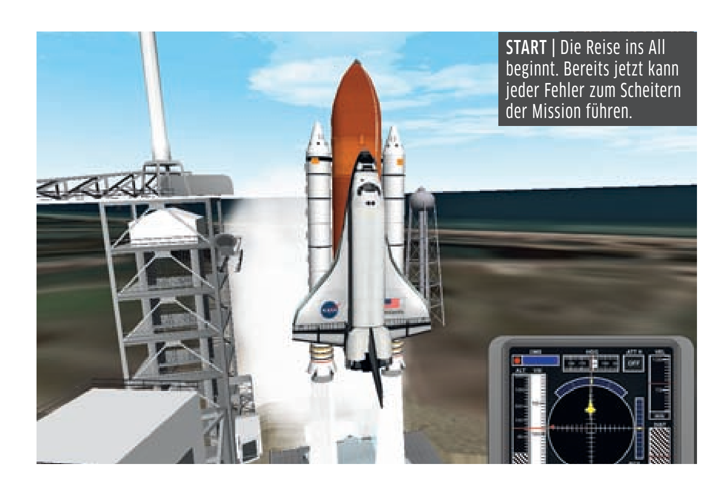
Battle Tanks: T-34 vs. Tiger

Aus Panzerfahren macht **Battle Tanks: T-34 vs. Tiger** eine Wissenschaft! In Simulationsmanier kämpfen Sie aufseiten der Sowjets oder der Deutschen an der Ostfront. Und das ist kein Zuckerschlecken, denn die Steuerung entpuppt sich als kompliziert und der Schwierigkeitsgrad als knüppelhart. Die taktischen und realistischen Gefechte halten einen dabei in Atem: Nur wer bedacht vorgeht, hat eine Chance auf dem Schlachtfeld. Umso ärgerlicher ist die dürftige KI, aufgrund der Ihre Kameraden bisweilen planlos umherirren. Besser gelungen ist indes die Grafik der Panzer. (ts) ❑

BEFRIEDIGEND Umständliche Bedienung und doofe KI. Dennoch machen die Panzerschlachten durchaus Laune.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: dtp Entertainment | ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren | 21.11.2008


EXPLOSIV | Das Ziel zu treffen ist kein leichtes Unterfangen, denn Faktoren wie Entfernung, Ballistik und Panzerung müssen beachtet werden. Nur so ist der Erfolg im Gefecht sicher.


START | Die Reise ins All beginnt. Bereits jetzt kann jeder Fehler zum Scheitern der Mission führen.



VATERLIEBE | Der König ist reichlich erzürnt über die Entführung seiner Tochter. Das müssen Sie ausbaden!



Space Shuttle Simulator

Der Untertitel des ersten **Alien**-Films, „Im Weltall hört dich niemand schreien", scheint Astragon eine Inspiration für sein neuestes Simulationswerk gewesen zu sein. Das vorwiegend im Weltall angesiedelte Spiel treibt einen nämlich zur Weißglut. Der **Space Shuttle Simulator** ist ein Griff ins Astronautenklo.

Ihre Aufgabe lautet, ein Space Shuttle beim Start, dem Andocken an der ISS und der Rückkehr auf die Erde zu steuern. Jeder Schritt stellt eine Herausforderung für sich dar: Wollen Sie beispielsweise die Raumstation ansteuern, müssen Sie bereits wenige Sekunden nach dem Abheben den richtigen Kurs einschlagen – andernfalls verlieren Sie sich in den ewigen Weiten des Alls. Und das passiert Ihnen schneller, als Sie „Houston, wir haben ein Problem!" sagen können. Die erfolgreiche Bedienung des Weltraumgefährts ist nämlich nahezu ein Ding der Unmöglichkeit. Das liegt zum einen an der viel zu umständlichen Tastenbelegung, die sich über alle gängigen Spiele-Standards hinwegsetzt. Zum anderen quetscht die Benutzeroberfläche so viele Informationen wie möglich in das zu klein geratene Anzeigefenster und ist dadurch unübersichtlich.

Schlimmer noch: Die auf der Packungsrückseite als „Trainingsmissionen" angepriesenen Einzelszenarien vergeben die Chance, dem Spieler das kaum nachvollziehbare Steuerungsverhalten des Raumfahrzeugs näher zu bringen. Folglich bleibt einem nichts anderes übrig, als das dünne Handbuch zu studieren und einfach herumzuprobieren. Frustrierend!

In ähnlichem Maße zerren auch Grafik und Sound an den Nerven. Während Erstere mit vermatschten Texturen aufwartet, wie sie selbst Google Earth besser hinbekommt, enttäuscht die Klangkulisse mit kraftlosen Effekten und pseudoauthentischen Funksprüchen. Kein Wunder, dass die Atmosphäre komplett auf der Strecke bleibt. (ts) ❑

MANGELHAFT Hässlich, unzugänglich und langweilig – dieses Spiel gehört auf den Mond geschossen!

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Astragon | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 1.12.2008



1 1/2 Ritter

1 1/2 Ritter: Auf der Suche nach der hinreißenden Herzelinde, so lautet der vollständige Name dieses überraschend guten Adventures zur gleichnamigen neuen Til-Schweiger-Komödie. In diesem Abenteuerspiel steuern Sie Ritter Lanze und seinen unfreiwilligen Kollegen Erdal. Die beiden sind ausgezogen, um die entführte Prinzessin Herzelinde zu retten und damit Lanzes Namen wieder reinzuwaschen, der eigentlich hätte auf das holde Weib aufpassen sollen.

Dass es sich hierbei nicht um ein verwaschenes Lizenz-Produkt handelt, ist wohl dem Entwickler Daedalic zu verdanken. Der Adventure-Spezialist (**Edna bricht aus**) liefert hier das Beste ab, was aus diesem Produkt zu machen war. Die Geschichte folgt einem kohärenten Strang, die Rätsel sind immer logisch, wenn auch oftmals zu einfach. Die Hintergründe und Figuren sind wunderschön gezeichnet, erinnern an alte LucasArts-Klassiker wie **Monkey Island**. Komfortfunktionen wie eine Hotspot-Anzeige und der schnelle Bildwechsel sind da Ehrensache. Das Geschehen lockert **1 1/2 Ritter** zudem mit Mini-Spielchen wie Pferde-Quartett oder Hühner-Roulette auf. Ein schwereres Erbe für das Spiel ist die Film-Vorgabe. Wer mit dem Blödel-Humor der Schauspieler Rick Kavanian, Udo Kier und Thomas Gottschalk nichts anfangen kann, stürzt sich auch bei der Spielumsetzung alsbald in sein Schwert. Einzig die Stellen, die die Entwickler selbst eingefügt haben, setzen sich von Einheits-Stammtisch-Witzchen der Marke „Türkisches **Glücksrad**: Ich kaufe ein Ü – ding, ding, ding, ding, ding" positiv ab. Und wen Schweigers monotone Stimme schon im Kino in den Wahnsinn treibt, dem bluten nach spätestens zehn Minuten Spielzeit die Ohren. Alle Akteure sprechen ihre Rollen nämlich auch im Spiel selbst. Wen der Brachialhumor nicht stört, wird mit **1 1/2 Ritter** eine Menge Spaß haben. (cs) ❑

GUT Passable Filmumsetzung mit solidem Adventure-Fundament und teils sehr grobem Humor

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Warner Bros. | ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren | 12.12.2008


HÄSSLICH | Die Landung des Space Shuttles gehört zu den leichteren Abschnitten einer Raumfahrt. Störend: die extrem vermatschten Bodentexturen sowie die überladenen Anzeigen.



AUTORITÄT | Wir versuchen, diesen PÜV (Pferde-Überwachungs-Verein)-Prüfer von der Wirksamkeit unserer Verbesserungen zu überzeugen. Ansonsten stehen wir ohne Reittier da.

DIVERSE GENRES

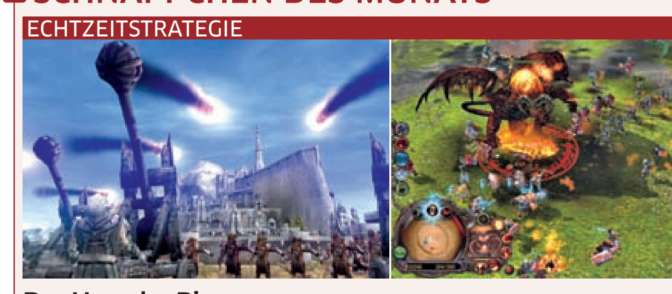
Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ECHTZEITSTRATEGIE



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde – Anthology

CA. **€ 20,-** | TEST IN AUSGABE **01/05, 04/06, 01/07**

Die Schlachten der **Der Herr der Ringe**-Filmtrilogie in spannenden Missionen nachspielen – diesen Wunsch erfüllt EA mit **Schlacht um Mittelerde**. Wer bislang nicht schwach geworden ist, hat nun die perfekte Gelegenheit, denn die **Anthology**-Fassung beinhaltet neben dem ersten Teil auch **Schlacht um Mittelerde 2** samt Erweiterung **Aufstieg des Hexenkönigs**. Die große Stärke des Pakets liegt in der tollen **Der Herr der Ringe**-Atmosphäre und den fordernden Kampagnen. Dank Lizenz werden die Scharmützel zudem von der Original-Filmmusik untermalt. Zugreifen! (ts)

ELECTRONIC ARTS | 27.11.2008
USK: Ab 12 Jahren
89

ECHTZEITSTRATEGIE



Emergency 3

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **03/05**

Sie wollten als Kind immer Feuerwehrmann werden? Dann haben wir was für Sie: In **Emergency 3** koordiniert man nämlich aus der Draufsicht Rettungseinsätze und setzt seine Fahrzeuge und Lebensretter geschickt ein. Außerdem erhält man das Kommando über Polizisten-Einheiten. Sie merken schon: Für Abwechslung ist in den spannenden und fordernden Missionen reichlich gesorgt. Dennoch nervt es nach kurzer Zeit, dass Ihre Mannen dank der mäßigen KI so unselbstständig sind und Sie ihnen in fummeliger Kleinstarbeit jeden Befehl einzeln erteilen müssen. (ts)

RONDOMEDIA | 10.12.2008
USK: Ab 12 Jahren
76

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

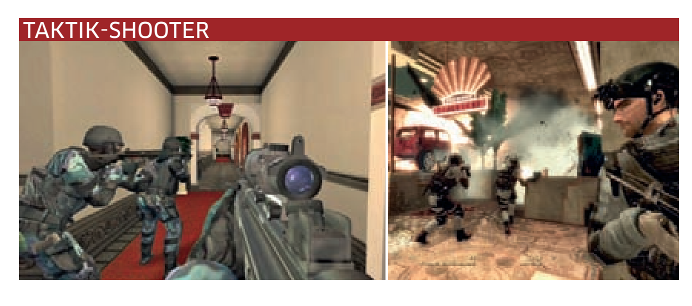
Fußball Manager 08

CA. **€ 20,-** | TEST IN AUSGABE **12/07**

Kaum ist die Ausgabe 09 des **Fußball Managers** auf dem Markt, gibt es die 08er-Variante zum Budget-Preis. Kenner der Serie finden sich sofort zurecht. Trotzdem dürften Ihnen einige Änderungen auffallen. Da wäre zum Beispiel das komplett überarbeitete Trainingssystem, mit dem sich die Entwicklung eines einzelnen Spielers leichter überwachen lässt. Weitere Neuerungen: ein komfortabler Stadioneditor, ein weitaus umfangreicheres Scoutingsystem und Versprechungen an die Spieler. Zusätzlich sind im Vergleich zum Vorjahr noch einmal neue Lizenzen hinzugekommen. (sl)

ELECTRONIC ARTS | 27.11.2008
USK: ohne Altersbeschränkung
84

TAKTIK-SHOOTER



Rainbow Six Collector's Edition

CA. **€ 16,-** | TEST IN AUSGABE **04/03, 04/06, 02/07**

Zum Schnäppchenpreis erhalten Sie in dieser Sonderedition vier Titel der **Rainbow Six**-Reihe. Enthalten sind **Rainbow Six: Raven Shield**, dessen Add-on **Rainbow Six: Athena Sword**, **Rainbow Six: Lockdown** und das recht frische **Rainbow Six: Vegas**. Bis auf das durchwachsene **Lockdown** erlebt der Spieler spannende Taktikkämpfe. Dabei ist Vorsicht geboten. Rambos kommen nicht weit, da die Feinde clever agieren. Ihr Alter Ego ist Leiter einer Spezialeinheit und jagt Terroristen. Wer **Raven Shield** und **Vegas** noch nicht besitzt, greift zu und bekommt Dutzende Stunden Taktik-Spaß. (sl)

RONDOMEDIA | 3.12.2008
USK: keine Jugendfreigabe
79

ECHTZEIT-STRATEGIE



Empire Earth 3

CA. **€ 19,-** | TEST IN AUSGABE **01/08**

Fünf Epochen, drei Völker, zwei Spielmodi und ein großer Name – das alles macht **Empire Earth 3** nicht zu einem gelungenen Titel. Wie in den Vorgängern knobeln Sie sich durch unterschiedliche Zeitalter und forschen nach neuen Einheiten, um Ihren KI-Kontrahenten eins auf die Mütze zu geben. Doch der Versuch, das Spielprinzip zu vereinfachen, schlägt fehl und führt etwa dazu, dass Eingeborene oft die gleichen Einheiten haben wie Sie. Lediglich der Skirmish-Modus und die abwechslungsreichen Landschaften und Parteien retten **Empire Earth 3** vor der völligen Belanglosigkeit. (web)

ACTIVISION BLIZZARD | 2.12.2008
USK: keine Jugendfreigabe
67

WWW.RPC-GERMANY.DE

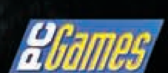
ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT:

Role Play Convention
RPC

A FANTASY GAMING & ENTERTAINMENT EVENT

ROLE PLAY CONVENTION 2009
"THE CHALLENGE"

3.-5. APRIL 09 MESSE KÖLN
MESSEPLATZ 1 | D-50679 KÖLN








PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selber bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele




Schlacht um Mittelerde 2
Missionsdesign und Geschichte in Tolkiens Fantasyreich auf Referenzniveau.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91




Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision-Blizzard | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91



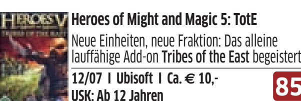
Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 | Sega | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

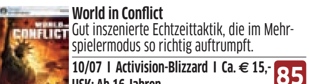


Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 | Sunflowers | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85



World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 | Activision-Blizzard | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85



C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85



Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 | THQ | Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims



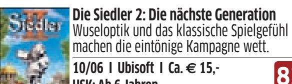
Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 | 2k Games | Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
87



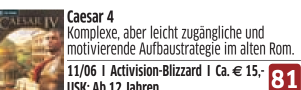
Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
86

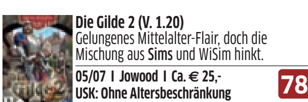


Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82



Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 | Activision-Blizzard | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 | Jowood | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78



Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 | TGC | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

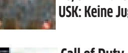
Sid Meier's Railroads
Schmuckes Eisenbahnspiel mit zu wenig forderndem Wirtschaftsteil.
12/06 | 2k Games | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77

Wildlife Park 2
Familiengerechte und abwechslungsreiche Zoosimulation. Störend: Klonbesucher.
06/06 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
76

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94



Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 | Activision-Blizzard | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 | Ubisoft | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 | THQ | Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Kane & Lynch: Dead Men
Auch wenn das Gameplay eher mau ist: Die abgedrehte, düstere Story begeistert.
01/08 | Eidos | Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 | Midway | Ca. € 27,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Call of Duty: World at War (NEUZUGANG)
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 | Activision-Blizzard | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 | Activision-Blizzard | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action-Adventures



Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste Hitman-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **86**

Prince of Persia (NEUZUGANG)
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **83**

Psychonauts
Witziges, vor Kreativität berstendes Jump&Run-Adventure mit Tiefgang. Genial!
03/06 | THQ | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **83**

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**

Dark Messiah of Might and Magic (dt.)
Brachiale Fantasy-Kämpfe in der Ego-Sicht mit toller Physik, aber Längen im Leveldesign.
12/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **82**

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 | Ubisoft | Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**

Titan Quest
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **84**

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

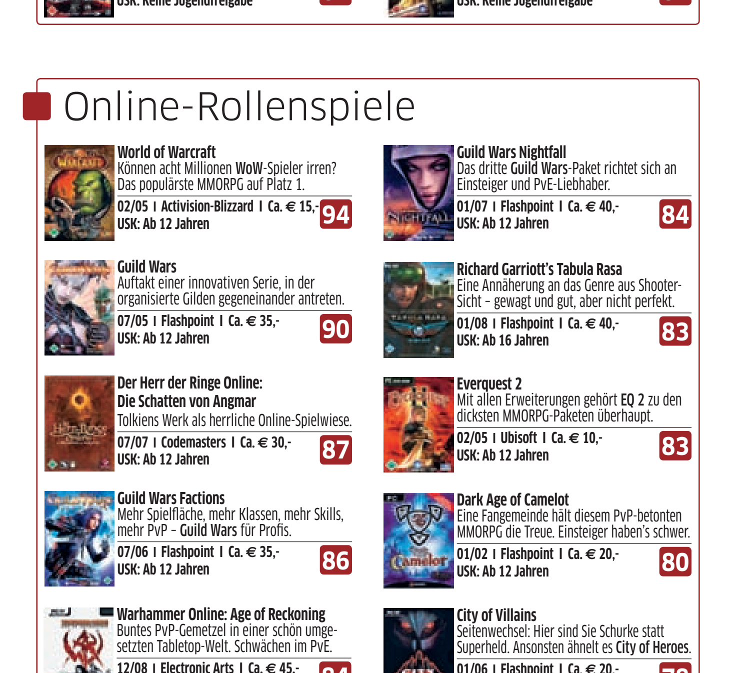
Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- | USK: Ab 12 Jahren | **82**

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **94**

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- | USK: Ab 12 Jahren | **84**

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | USK: Ab 12 Jahren | **90**

Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **83**

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **84**

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **78**

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | USK: Ab 6 Jahren | **85**

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,- | USK: Nicht geprüft | **82**

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,- | USK: Ab 6 Jahren | **84**

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **82**

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **84**

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 40,- | USK: Ab 6 Jahren | **83**

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **80**

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **82**

Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | TGC | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **80**

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **90**

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **82**

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **90**

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **81**

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **89**

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **80**

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **88**

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **80**

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**

Rennspiele



DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **89**

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **84**

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **88**

Flat Out 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **83**

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **87**

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 | Empire Interactive | Ca. € 35,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 | Disney Interactive | Ca. € 45,- | USK: Ab 6 Jahren | **81**

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**

Need for Speed Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1]



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7300
- BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 2048MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4650
- 320GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578€

499€

oder schon ab 16,19€ mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 36 Monaten

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7300
- BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678€



599€

oder schon ab 17,07€ mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 42 Monaten



- AMD Phenom™ X4 9550 mit 4x 2.2 GHz
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4850
- 500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778€





699€

oder schon ab 16,26€ mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 54 Monaten

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- 500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878€





799€

oder schon ab 17,12€ mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 60 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR



WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4870
- 750GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978€





899€

oder schon ab 16,83€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- 1000GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078€

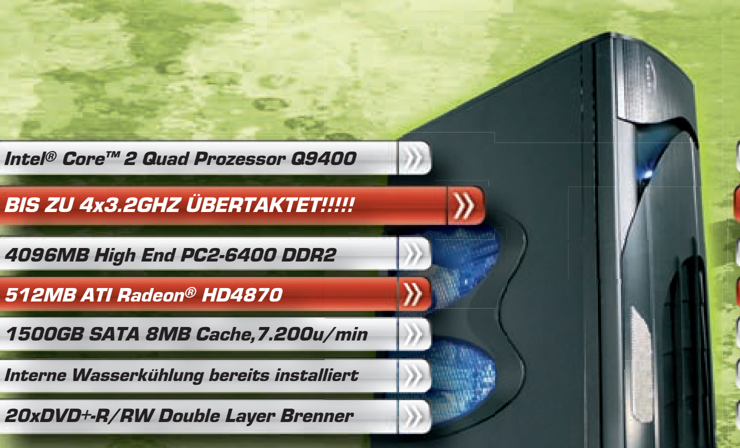






999€

oder schon ab 18,70€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9400
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4870
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1178€







1099€

oder schon ab 20,57€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1278€







1199€

oder schon ab 22,45€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Alle genannten Preise zzgl. Versand.**

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

3x PC Games testen

+ SUPER PRÄMIE GESCHENKT FÜR NUR € 11,-



PC Games Tipps & Tricks
Alarmstufe Rot 3
(Prämien-Nr.: 350803)

oder

PC Games Tipps & Tricks
Sacred 2
(Prämien-Nr.: 230803)

oder

M-Charger M.100
in Schwarz (Prämien-Nr.: 003348)
oder Silber (Prämien-Nr.: 003347)

Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handymarken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

❒ Ja, ich möchte das Miniabo der **PC Games**.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 11,-!

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ■ **PC Games Tipps & Tricks –Alarmstufe Rot 3** (Prämien-Nr. 350803)
- ■ **PC Games Tipps & Tricks – Sacred 2** (Prämien-Nr. 230803)
- ■ **M-Charger M.100 Schwarz** (Prämien-Nr. 003348)
- ■ **M-Charger M.100 Silber** (Prämien-Nr. 003347)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 29

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

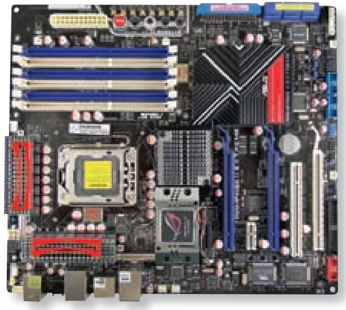


PHENOM II
SO SCHNELL SIND DIE NEUEN AMD-CPUS



Im Januar sollen die ersten Phenom-II-Prozessoren verfügbar sein und gute Spieleleistung zum niedrigen Preis bieten. Bisher waren AMDs aktuelle Phenom-CPUs Intels ähnlich teuren Core-2-Quad-Modellen unterlegen. Die kommende Generation soll dank größerem L3-Cache (sechs statt zwei MB) und weiterer Verbesserungen deutlich schneller sein und höhere Taktraten erreichen. **So gibt es** angeblich Varianten mit bis zu 3 GHz. Praktisch: Die neuen AMD-CPUs laufen auf vielen Platinen mit dem aktuellen Sockel AM2+. Wir haben die bereits verfügbare Server-Variante des Phenom II getestet. Sie war zwar 17 Prozent höher getaktet als der zum Vergleich zur Verfügung stehende Vorgänger (2,7 statt 2,3 GHz), erreichte dafür aber bis zu 59 Prozent bessere Ergebnisse.
Info: www.amd.com/de-de

CORE I7
NEUE INTEL-PROZESSOREN VERFÜGBAR



Wer die beste Spieleleistung will, kauft eine Core-i7-CPU. Der Phenom II wird nämlich nicht die Leistung von Intels Top-Modell Core i7-965 Extreme Edition erreichen – das hat AMD bereits zugegeben. Mittlerweile sind alle nötigen Komponenten verfügbar. Core-i7-Systeme sind allerdings noch teuer und aufwendig: Sie brauchen auf jeden Fall ein neues Mainboard mit X58-Chip für 230 bis 330 Euro.
In unserem Test erreichte die Asus-Platine Rampage II Extreme (siehe Bild links) die beste Wertung. Für optimale Leistung sollten Sie zudem drei gleiche DDR3-Speichermodule verwenden. Wir empfehlen ein sogenanntes Triple-Channel-Kit – je nach Bedarf mit dreimal zwei Gigabyte oder dreimal einem Gigabyte. Solche DDR3-1333-Kits gibt es ab 90 Euro oder 160 Euro (drei oder sechs Gigabyte).
Info: www.intel.de

PCGH-SPEICHER
IN EIGENER SACHE: GÜNSTIGES RAM FÜR SPIELER

Zusammen mit dem RAM-Hersteller Mushkin haben unsere Kollegen der PC Games Hardware ein weiteres DDR2-Pärchen entwickelt. Die beiden Module verfügen jeweils über zwei GB und sind für DDR2-800 mit den Timings 4-4-4-12 bei 2,0 bis 2,1 Volt spezifiziert. Sie kosten voraussichtlich 65 Euro und verfügen über eine CD mit Video, dem Stabilitätstest Memtest und der Vollversion des PC Mark Vantage.
Info: www.pcgh.de



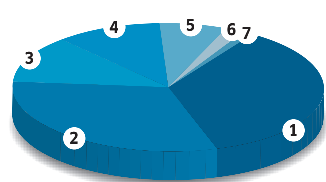
„Manchmal ist weniger mehr"

Motiviert von der eher unbedeutenden Verfilmung kramte ich das gute alte **Max Payne 2** aus meiner Sammlung. Auch heute sieht die emotionale Rachegeschichte dank detaillierter Texturen noch erfreulich gut aus. Ich finde den optischen Gesamteindruck sogar besser als bei vielen Titeln mit aktueller Technik. Diese setzen nämlich immer häufiger und übertriebener Verwisch- oder Rauscheffekte ein, um lieblose Texturen zu kaschieren. Bestes Beispiel ist EAs **Need for Speed**-Serie. Leider nutzt auch das ansonsten großartige **Mass Effect** einen überflüssigen Grieseleffekt, der sich in der PC-Version zum Glück abschalten lässt. Somit halte ich hiermit ein ambitioniertes Plädoyer für gute Texturen – schließlich machen diese den größten Teil der Spielwelt aus.

UMFRAGE

Intels neue CPU-Generation Core i7 – wann rüsten Sie auf?

1. Irgendwann später ... **36%**
2. Bleibe bei AMD/einer anderen CPU ... **31%**
3. Weiß nicht/keine Angabe ... **12%**
4. Im zweiten Halbjahr 2009 ... **11%**
5. Im ersten Halbjahr 2009 ... **7%**
6. Noch vor Weihnachten ... **2%**
7. Habe bereits einen Nehalem ... **1%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 661]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

TEST: RADEON HD 4850 X2
Wie der Name verrät, sitzen auf der X2-Karte gleich zwei der günstigen HD-4850-Grafikchips. Die Taktraten sind mit 625/993 MHz (Chip/RAM) identisch zur Standard-HD-4850 mit nur einem Grafikchip. Wir haben mit den Spielen **Assassin's Creed**, **Call of Duty 4**, **Crysis** (DX10) und **Race Driver: Grid** getestet. Dabei lag die X2-Karte bis zu 32 Prozent vor einer HD 4850 und war sogar schneller als eine Geforce GTX 280. Dafür kostet die HD 4850 X2 von Sapphire mit zweimal 1.024 MB rund 370 Euro. Für 40 Euro mehr bekommen Sie die schnellere HD 4870 X2.
Info: www.sapphiretech.de

PHENOM II: VIEL OC-SPIELRAUM
Laut AMD soll sich die neue Prozessor-Reihe sehr gut übertakten lassen. Bei einer Präsentation zeigte man uns einen Phenom II, der mit üblicher Luftkühlung 4 GHz erreichte. Mit Wasserkühlung soll sogar noch mehr Takt möglich sein.
Info: www.amd.com/de-de

WOW-MAUS
Die neue MMO Gaming Mouse von Steel-Series soll sich optimal für WoW-Spieler eignen. Dementsprechend verfügt sie über 15 programmierbare Tasten. Mit der mitgelieferten Software können Sie Makros mit bis zu 160 Zeichen anlegen und die Abtastrate anpassen. Ihre Einstellungen speichern Sie in einem von zehn Profilen, die sich auch auf einem anderen PC importieren lassen. Die maximale Abtastrate liegt bei 3.200 Dpi. Die MMO Gaming Mouse soll Ende 2008 verfügbar sein. Sie lässt sich bereits auf www.steelseries.com/de für rund 90 Euro vorbestellen.
Info: www.steelseries.com/de

Von: Raffael Vötter

Sie wollen sich ein winziges und portables Notebook zum Surfen und Arbeiten zulegen? Wir verraten, welches Modell zu Ihnen passt.



ANGESAGT | Um die winzigen, für Office-Arbeiten konzipierten Notebooks ist 2008 ein Hype entbrannt.

Acht Netbooks im Test

Seit Asus Ende 2007 erstmalig seinen Original-Eee-PC präsentierte, hat sich einiges getan. In den vergangenen Monaten konstruierten zahlreiche Hersteller ihre Antwort auf das erste „Netbook“. In unserem Vergleich stellen wir acht aktuelle Mini-Notebooks vor und helfen Ihnen bei der Suche nach dem passenden Begleiter.

NETBOOK: PRO UND KONTRA

Wie der Name suggeriert, zielt diese Geräteklasse auf mobiles Internetsurfen ab. Weil dazu aber noch weit kleinere Geräte in der Lage sind, sollten Sie mit den Netbooks auch in der Lage sein, Filme anzusehen und Texte zu verfassen. Diesen Anspruch erfüllt jedes der getesteten Geräte mehr oder minder. Darüber hinaus sind die Einsatzmöglichkeiten der „Winzlinge“ begrenzt. Zum Spielen aktueller Titel ist die Hardware im Inneren viel zu schwach, allerdings laufen Klassiker wie Warcraft 3 und Need for Speed: Porsche problemlos.

Beachten Sie außerdem, dass kein Netbook über ein optisches Laufwerk verfügt. CD-/DVD-Konsum ist nur möglich, wenn Sie ein USB-Modell nachrüsten. Viele Geräte kranken auch an mangelnder Festplattenkapazität, obgleich die deutlich größer als beim Ur-Eee-PC ausfällt. Auch hier helfen USB-Lösungen (externe Festplatten oder Sticks). Vermutlich fragen Sie sich, warum diese doch stark eingeschränkten Geräte teils über 400 Euro kosten, während ein „echtes“ 15,4-Zoll-Notebook schon ab 350 Euro zu haben ist. Sie zahlen für die kompakten Ausmaße, das geringe Gewicht und die lange Akkulaufzeit. Ein günstiges 15-Zoll-Modell ist ebenfalls langsam, klobig, etwa 2,5 Kilogramm schwer und ohne Strom maximal zwei Stunden lauffähig.

SO TESTEN WIR

In die endgültige Wertung fließen zahlreiche Unterpunkte ein: Rechenleistung, Akkulaufzeit, Bildschirm, Gewicht, Ergonomie, Verarbeitung, Zubehör, Anschlussmöglichkeiten und mehr. Da ein Netbook primär unterwegs genutzt wird, gewichten wir die Akkulebensdauer besonders stark. Die angegebenen Laufzeiten ermitteln wir mit dem Battery Eater (www.batteryeater.com). Der „Reader’s test“ simuliert das Lesen eines Textes. Das WLAN-Modul ist dabei eingeschaltet, um den Aufenthalt auf Internetseiten ohne exzessiven Einsatz eines Flash-Players zu simulieren. Des Weiteren reduzieren wir die Leuchtkraft (Luminanz) des Bildschirms auf einen niedrigen Wert um 50 Candela pro Quadratmeter, der die Nutzung problemlos ermöglicht, aber die Akkulaufzeit verlängert. Vor der Ermittlung aller Testwerte befreien wir außerdem den Autostart von installierten Programmen. Damit ist ausgeschlossen, dass Programme Prozessorbelastung und Festplattenaktivität provozieren. Dies würde die Werte verfälschen.

ASUS EEE-PC 1000H

Netbook-Pionier Asus beweist mit dem Eee-PC 1000H, dass er der Konkurrenz gewachsen ist. Und das im physikalischen Sinne: Der Eee-PC 1000H ist gemäß seiner Modellnummer ein 10-Zoll-Netbook und damit eines der größten überhaupt. Daraus resultiert auch das relativ hohe Gewicht von 1,42 Kilogramm inklusive des 6-Zellen-Akkus. Letzterer stellt sich als ein großer Pluspunkt heraus, denn er befähigt den 1000H zu 5:45 Stunden Akkulaufzeit – Platz 2 im Testfeld. Im Inneren werkeln ein Intel Atom N270 mit 1,6 Gigahertz und Hyper-Threading-Fähigkeit, 1.024 Megabyte DDR2-Speicher sowie eine 160 Gigabyte große Magnetplatte. Das matte Display arbeitet mit 1.024 x 600 Pixeln und besitzt eine durchschnittliche Reaktionszeit von 29 Millisekunden – gut. Ebenfalls positiv fällt die Tastatur auf, welche auch bei großen Händen keinen Krampf verursacht. Das Touchpad reagiert relativ präzise, die metallenen Maus-Ersatz-Tasten erfordern etwas Kraft beim Drücken. Daher ist der Eee-PC 1000H die erste Wahl für Nutzer mit großen Händen.

ASUS EEE-PC 901

Der größte Unterschied zwischen diesem Eee-PC und seinem großen Bruder 1000H ist das Äußere. Der 901 verfügt über eine Bildschirmdiagonale von lediglich 8,9 Zoll (bei der gleichen Auflösung von 1.024 x 600 Pixeln), ein entsprechend kleineres Gehäuse und die Tastatur des Eee-PC 701. Wenn Sie große Hände haben, könnte die Tasteneinheit ein Problem für Sie darstellen. Daher raten wir, vor dem Kauf kurz Hand an die Tasten zu legen. Das herausragende Merkmal ist die Akkulaufzeit: Dank der stromsparenden – aber langsamen – Solid State Disk (arbeitet wie ein USB-Stick mit Flash-Speicher) und des kleineren

Displays werden fast sechseinhalb Stunden erreicht. Das LCD kann im Gegenzug weniger überzeugen, denn es reagiert im Schnitt erst nach 32 Millisekunden; die schwache Helligkeit von maximal 109 Candela/m² ist ebenfalls unterdurchschnittlich. Alles in allem machen die hohe Akkupotenz und das niedrige Gewicht den Eee-PC 901 zum idealen Begleiter für Weltenbummler.

DELL INSPIRON MINI 9

Dells Zwerg konkurriert in mehrfacher Hinsicht mit Asus' Eee-PC 901: Zum einen kosten beide rund 370 Euro, zum anderen vereinen sie ähnliche Hardware im Inneren eines 9-Zoll-Gehäuses. Die Unterschiede liegen im Detail: Im Gegensatz zu Asus setzt Dell auf einen stark spiegelnden Bildschirm (Display), umhüllt von Lackoptik. Des Weiteren verzichtet man auf den Einsatz von Metall am Äußeren des Gehäuses. Was für manche billig wirkt, hat positive Auswirkungen auf das Gewicht: Das Mini 9 wiegt mit 1,06 Kilogramm nur etwa 70 Gramm mehr als der Ur-Eee 701 – und 80 Gramm weniger als der 901.

Im Inneren arbeiten auch hier ein Atom N270 und 1.024 Megabyte Speicher. In Sachen Speichermedium hat Dell die Nase weit vorn: Die 16-Gigabyte-SSD liest etwa doppelt so schnell wie Asus' 12-Gigabyte-Pendant. Dafür hält der Akku des Inspiron „nur" 4:30 Stunden durch – 75 Minuten weniger als beim Eee-PC 901. Auch die Ergonomie beim Bedienen spricht im Vergleich gegen Dell. Die Tastatur ist gewöhnungsbedürftig, die F-Tasten liegen beispielsweise in der Mitte, nicht oben – und auch das Touchpad reagiert nicht immer auf jede Bewegung.

MSI WIND U100/ MEDION AKOYA E1210

Medion und MSI offerieren fast das gleiche Gerät unter verschiedenen Namen. Es kommt dasselbe Gehäuse zum Einsatz, welches MSI mit einem lackierten und Medion mit einem matten Deckel versieht. Die angenehm große Tastatur und die Webcam sind identisch; die Form des Touchpads weicht etwas ab, die Präzision bleibt jedoch stets optimal. Weitere Unterschiede betreffen das Display, die Festplatte und die Anschlussmöglichkeiten: Das Wind bietet Bluetooth, das Akoya nicht, außerdem ist die Festplatte im Wind doppelt so groß (80 gegen 160 Gigabyte). Die Luminanz des LCDs lässt sich beim Akoya von 10 bis 179 Candela pro Quadratmeter regeln, bei MSI von 36 bis 217; die Reaktionszeit beträgt bei beiden gute 29 Millisekunden. Den Wettbewerb um die bessere Akkulaufzeit entscheidet das Akoya wegen des sparsameren LCDs für sich. Mit 2:50 bzw. 2:35 Stunden sind jedoch beide kurzatmig. Trotzdem verdienen beide Geräte die Note „Gut". Das Wind ist in technischer Hinsicht überlegen, das Akoya günstiger.

Seit Mitte November steht zusätzlich auch das Wind U100 Luxury in den Regalen der Technikhändler. Wie die Endung verrät, handelt es sich um eine verbesserte Version. Der Akku beinhaltet hier sechs anstatt drei Zellen, womit die Laufzeit auf 5:20 Stunden ansteigt. Darüber hinaus beherrscht die WLAN-Einheit nun den N-Draft-Standart mit 300 MBit/s Durchsatzrate. Da das Gerät schon für 380 Euro erhältlich ist, stelle es eine ernsthafte Konkurrenz für die Asus-Phalanx dar.

FUKATO DATACASK JUPITER 1014A

Vom eher unbekannten Hersteller Fukato erreichte uns ein überzeugendes Gerät. Wie ein Großteil der Konkurrenz setzt auch das Datacask auf Intels Atom N270 (1,6 GHz), 1.024 Megabyte DDR2-Speicher und ein mattes 10,2-Zoll-Display. Letzteres gehört zu den Stärken des Datacask, denn es strahlt mit bis zu 230 cd/m². Außerdem wirkt es subjektiv größer als bei den anderen Geräten, da der Deckel höher ausfällt. Die Reaktionszeit liegt mit 30 Millisekunden knapp unter dem Durchschnitt.

Die Rechenleistung reiht sich genau zwischen der Konkurrenz mit Atom-CPU ein, die Akkulaufzeit könnte jedoch länger sein: Das Gerät hält 2:45 Stunden durch und zieht damit mit Medions und MSIs Netbook gleich. Obwohl die Tasten für einen 10-Zöller relativ klein geraten sind, bereiten sie auch Menschen mit großen Händen keine Probleme und verfügen über einen angenehmen Druckpunkt. Das Touchpad reagiert etwas schwammig, dafür überzeugen die Maustasten mit leiser und einfacher Bedienbarkeit. Insgesamt ist das Datacask ein preislich attraktiver 10-Zöller und damit eine Alternative zum Wind/Akoya.

ACER ASPIRE ONE A110L

Auch Acers 9-Zoll-Netbook basiert auf Intels Atom N270 inklusive

Leistung: Netbooks

■ 3D Mark: Für das E-Café fehlen bislang die XP-Grafikkarten-Treiber.
■ Die Grafikeinheit ist bei allen Geräten identisch.
■ Cinebench: Die Leistung aller Atom-Geräte fällt fast gleich aus.

Legende: 1.024 x 600, kein FSAA/AF

3D Mark 2001 SE v330

BESSER ► 3D Marks	3D Marks
Inspiron Mini 9	2.982
Eee-PC 1000H	2.974
Akoya Mini E1210	2.952
Aspire One A110L	2.878
Eee-PC 901	2.875
Datacask Jupiter 1014a	2.828
Wind U100	2.789
E-Café	-

Cinebench R10, x-CPU-Test

BESSER ► Pkts.	Pkts.
Akoya Mini E1210	850
Eee-PC 901	845
Eee-PC 1000H	840
Aspire One A110L	840
Wind U100	835
Inspiron Mini 9	830
Datacask Jupiter 1014a	825
E-Café	135

System: Windows XP x86 Service Pack 3

ERFAHRUNGSBERICHT

Netbook im Alltagseinsatz

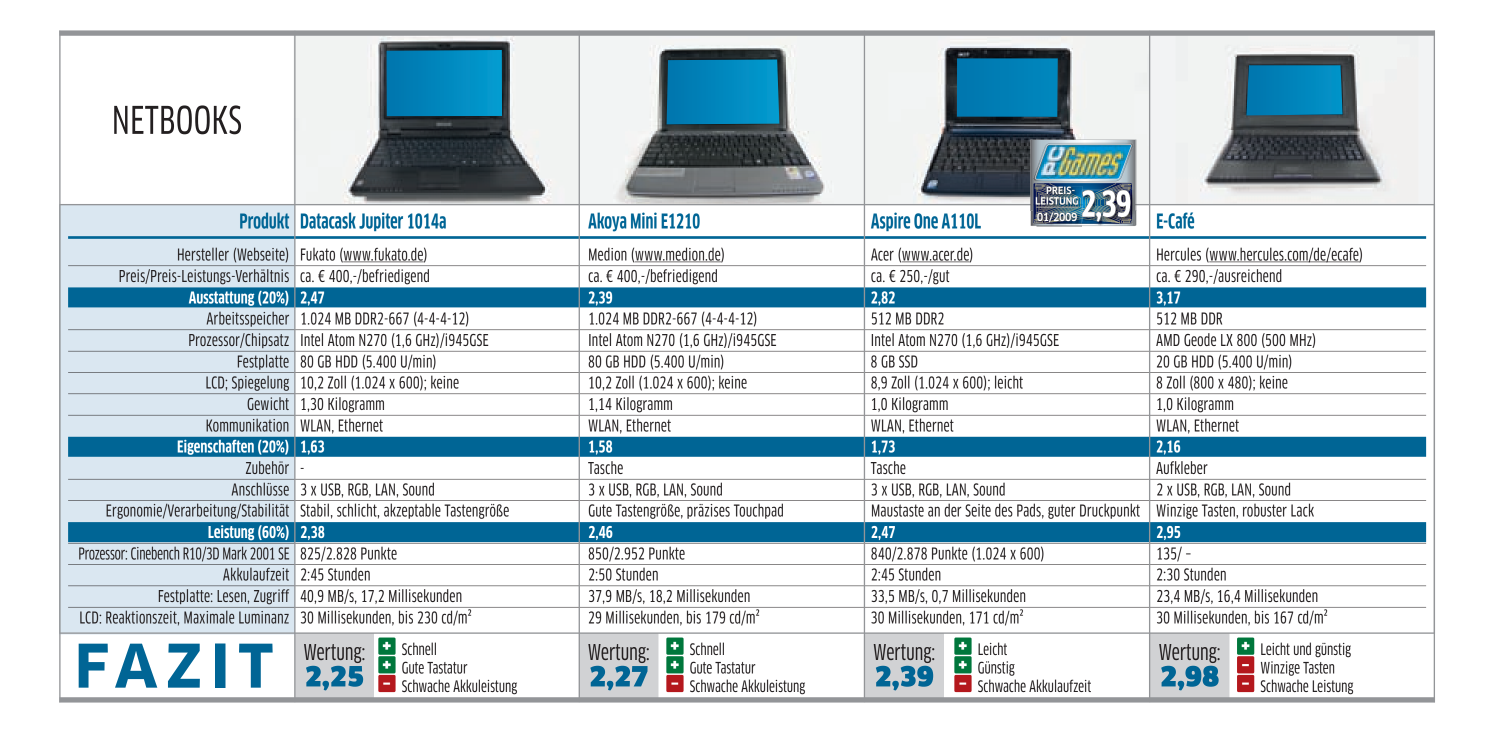
Wie schlagen sich Netbooks im Alltag? PCGH-Kollege Henner Schröder reist seit einem Jahr mit dem Eee-PC durch Deutschland und schildert seine Erfahrungen.



Der Eee-PC 701 ist nicht mein einziger Mobilrechner: Neben ihm besitze ich auch noch ein „richtiges" Notebook mit vollwertiger Tastatur, DVD-Laufwerk und Windows XP. Doch dieses bleibt meist zu Hause, während der Eee-PC immer mitkommt: Weil er weniger als ein Kilogramm wiegt und so schön kompakt ist, dass er in der Aktentasche nicht mehr Platz wegnimmt als die Reiselektüre. Da er so billig ist, verlieren auch mögliche Transportschäden viel von ihrem Schrecken; um ein Gerät, das neu für 200 Euro zu haben ist, muss ich mir einfach nicht so viele Sorgen machen wie um ein teures Notebook.

Aber was kann man mit dem Kleinen anstellen? Ich verbringe jeden Monat 30 Stunden im Zug und der Eee-PC dient mir dabei als digitaler Notizblock und Video-Player. Das vorinstallierte Linux auf Xandros-Basis bringt dafür schon alles mit, installieren musste ich bislang nichts – daher vermisse ich auch das optische Laufwerk nicht. Das bräuchte ich nur für Spiele, die den Intel-Grafikchip aber ohnehin hoffnungslos überfordern würden. An eine Windows-Installation habe ich noch keinen Gedanken verschwendet, denn dafür ist die Auflösung mit 800 x 480 zu gering – außerdem liefe damit alles langsamer: Im Testlabor scheiterte der Eee-PC 701 mit XP an einem Divx-Video, während dieses unter Linux flüssig lief. Schnelle Szenen ruckeln zwar trotzdem leicht, doch damit kann ich leben; den Celeron von 630 auf seinen Standardtakt von 900 MHz zu beschleunigen, würde dieses Problem zwar lösen, aber Kühlung und Akku überfordern. Letzterer hält übrigens bei der Videowiedergabe 2:30 Stunden durch – da die meisten ICEs Steckdosen an jedem Platz anbieten, reicht mir das völlig; so kann ich auch den WLAN-Chip aktiviert lassen, um im Zug per Bahn-Hotspot ins Netz zu gehen. Zum ausgiebigen Surfen ist das Display allerdings zu klein, Texte zu tippen, macht auf den Mikrotasten auch keinen Spaß – daher liebäugle ich mit den 10-Zoll-Geräten. Diese Größenklasse ist wahrlich perfekt für die Reise und ich wage zu behaupten: Mehr als solch ein Netbook braucht unterwegs – außer für Spiele – wirklich kaum ein Mensch.

NETBOOKS				
Produkt	**Eee-PC 1000H**	**Eee-PC 901**	**Inspiron Mini 9**	**Wind U100**
Hersteller (Webseite)	Asus (http://eeepc.asus.com/de)	Asus (http://eeepc.asus.com/de)	Dell (www.dell.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 380,-/befriedigend	ca. € 330,-/befriedigend	ca. € 400,-/befriedigend	ca. € 370,-/befriedigend
Ausstattung (20%)	**2,36**	**2,46**	**2,64**	**2,12**
Arbeitsspeicher	1.024 MB DDR2-667 (4-4-4-12)	1.024 MB DDR2-667 (4-4-4-12)	1.024 MB DDR2-667 (4-4-4-12)	1.024 MB DDR2-667 (4-4-4-12)
Prozessor/Chipsatz	Intel Atom N270 (1,6 GHz)/i945GSE	Intel Atom N270 (1,6 GHz)/i945GSE	Intel Atom N270 (1,6 GHz)/i945GSE	Intel Atom N270 (1,6 GHz)/i945GSE
Festplatte	160 GB HDD (5.400 U/min)	12 GB SSD	16 GB SSD	160 GB HDD (5.400 U/min)
LCD; Spiegelung	10,2 Zoll (1.024 x 600); keine	8,9 Zoll (1.024 x 600); keine	8,9 Zoll (1.024 x 600); mittel	10,2 Zoll (1.024 x 600); keine
Gewicht	1,42 Kilogramm	1,14 Kilogramm	1,06 Kilogramm	1,14 Kilogramm
Kommunikation	WLAN, Ethernet	WLAN, Ethernet	WLAN, Ethernet	WLAN, Ethernet
Eigenschaften (20%)	**1,61**	**1,71**	**1,68**	**1,58**
Zubehör	Tasche	Tasche	Works 9.0	Tasche
Anschlüsse	3 x USB, RGB, LAN, Sound	3 x USB, RGB, LAN, Sound	3 x USB, RGB, LAN, Sound	3 x USB, RGB, LAN, Sound
Ergonomie/Verarbeitung/Stabilität	Sehr gut, große Tastatur, lackfrei	Kleine Tasten, stabil und relativ edel	Wackelige Maustasten, präzises Pad	Gute Tastengröße, präzises Touchpad
Leistung (60%)	**1,93**	**2,05**	**2,17**	**2,44**
Prozessor: Cinebench R10/3D Mark 2001 SE	840/2.974 (1.024 x 600)	845/2.594 Punkte	830/2.982 (1.024 x 600)	835/2.310 Punkte
Akkulaufz. 2D, Leistungsaufnahme 2D-Last	5:45 Stunden	6:20 Stunden	4:30 Stunden	2:35 Stunden
Festplatte: Lesen, Zugriff	51,1 MB/s, 15,3 Millisekunden	30,8 MB/s, 0,5 Millisekunden	67,8 MB/s, 0,4 Millisekunden	52 MB/s, 17,2 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Maximale Luminanz	29 Millisekunden, bis 214 cd/m²	32 Millisekunden, 106 cd/m²	30 Millisekunden, 18 bis 158 cd/m²	29 Millisekunden, bis 217 cd/m²
FAZIT	Wertung: **1,95** + Lange Akkulaufzeit + Bildschirm − Relativ schwer	Wertung: **2,06** + Sehr lange Akkulaufzeit + Schnell − Schwaches Display	Wertung: **2,16** + Gute Akkulaufzeit + Blitzschnelle SSD − Suboptimale Ergonomie	Wertung: **2,20** + Schnell + Gute Tastatur − Schwache Akkuleistung



NETBOOKS				
Produkt	**Datacask Jupiter 1014a**	**Akoya Mini E1210**	**Aspire One A110L**	**E-Café**
Hersteller (Webseite)	Fukato (www.fukato.de)	Medion (www.medion.de)	Acer (www.acer.de)	Hercules (www.hercules.com/de/ecafe)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 400,-/befriedigend	ca. € 400,-/befriedigend	ca. € 250,-/gut	ca. € 290,-/ausreichend
Ausstattung (20%)	**2,47**	**2,39**	**2,82**	**3,17**
Arbeitsspeicher	1.024 MB DDR2-667 (4-4-4-12)	1.024 MB DDR2-667 (4-4-4-12)	512 MB DDR2	512 MB DDR
Prozessor/Chipsatz	Intel Atom N270 (1,6 GHz)/i945GSE	Intel Atom N270 (1,6 GHz)/i945GSE	Intel Atom N270 (1,6 GHz)/i945GSE	AMD Geode LX 800 (500 MHz)
Festplatte	80 GB HDD (5.400 U/min)	80 GB HDD (5.400 U/min)	8 GB SSD	20 GB HDD (5.400 U/min)
LCD; Spiegelung	10,2 Zoll (1.024 x 600); keine	10,2 Zoll (1.024 x 600); keine	8,9 Zoll (1.024 x 600); leicht	8 Zoll (800 x 480); keine
Gewicht	1,30 Kilogramm	1,14 Kilogramm	1,0 Kilogramm	1,0 Kilogramm
Kommunikation	WLAN, Ethernet	WLAN, Ethernet	WLAN, Ethernet	WLAN, Ethernet
Eigenschaften (20%)	**1,63**	**1,58**	**1,73**	**2,16**
Zubehör	-	Tasche	Tasche	Aufkleber
Anschlüsse	3 x USB, RGB, LAN, Sound	3 x USB, RGB, LAN, Sound	3 x USB, RGB, LAN, Sound	2 x USB, RGB, LAN, Sound
Ergonomie/Verarbeitung/Stabilität	Stabil, schlicht, akzeptable Tastengröße	Gute Tastengröße, präzises Touchpad	Maustaste an der Seite des Pads, guter Druckpunkt	Winzige Tasten, robuster Lack
Leistung (60%)	**2,38**	**2,46**	**2,47**	**2,95**
Prozessor: Cinebench R10/3D Mark 2001 SE	825/2.828 Punkte	850/2.952 Punkte	840/2.878 Punkte (1.024 x 600)	135/ -
Akkulaufzeit	2:45 Stunden	2:50 Stunden	2:45 Stunden	2:30 Stunden
Festplatte: Lesen, Zugriff	40,9 MB/s, 17,2 Millisekunden	37,9 MB/s, 18,2 Millisekunden	33,5 MB/s, 0,7 Millisekunden	23,4 MB/s, 16,4 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Maximale Luminanz	30 Millisekunden, bis 230 cd/m²	29 Millisekunden, bis 179 cd/m²	30 Millisekunden, 171 cd/m²	30 Millisekunden, bis 167 cd/m²
FAZIT	Wertung: **2,25** + Schnell + Gute Tastatur − Schwache Akkuleistung	Wertung: **2,27** + Schnell + Gute Tastatur − Schwache Akkuleistung	Wertung: **2,39** + Leicht + Günstig − Schwache Akkulaufzeit	Wertung: **2,98** + Leicht und günstig − Winzige Tasten − Schwache Leistung

945GSE-Chipsatz. Die Rechenleistung rangiert entsprechend auf dem Niveau der Konkurrenz. Doch das 290 Euro günstige A110L kämpft mit einem Problem: Die integrierte SSD ist mit 8 Gigabyte nicht nur klein, sondern auch sehr langsam. Oft wartet man unter Windows XP einige Sekunden auf das Erscheinen eines Setups, das mit den anderen Geräten zügiger aufpoppt. Auch Kopiervorgänge werden zur Geduldsprobe. Dem stehen ein präzises Touchpad und angemessen große Tasten gegenüber. Besonderheit: Die Maustasten liegen neben, nicht unter dem Pad. Ähnlich dem Großteil der Konkurrenz krankt auch das Aspire One A110L an relativ kurzer Akkulaufzeit – mehr als 2:45 Stunden sind nicht möglich. Fazit: günstig, aber mit Schwächen. Das größere A150 verfügt über eine konventionelle, Festplatte und ist damit eine (teurere) Alternative.

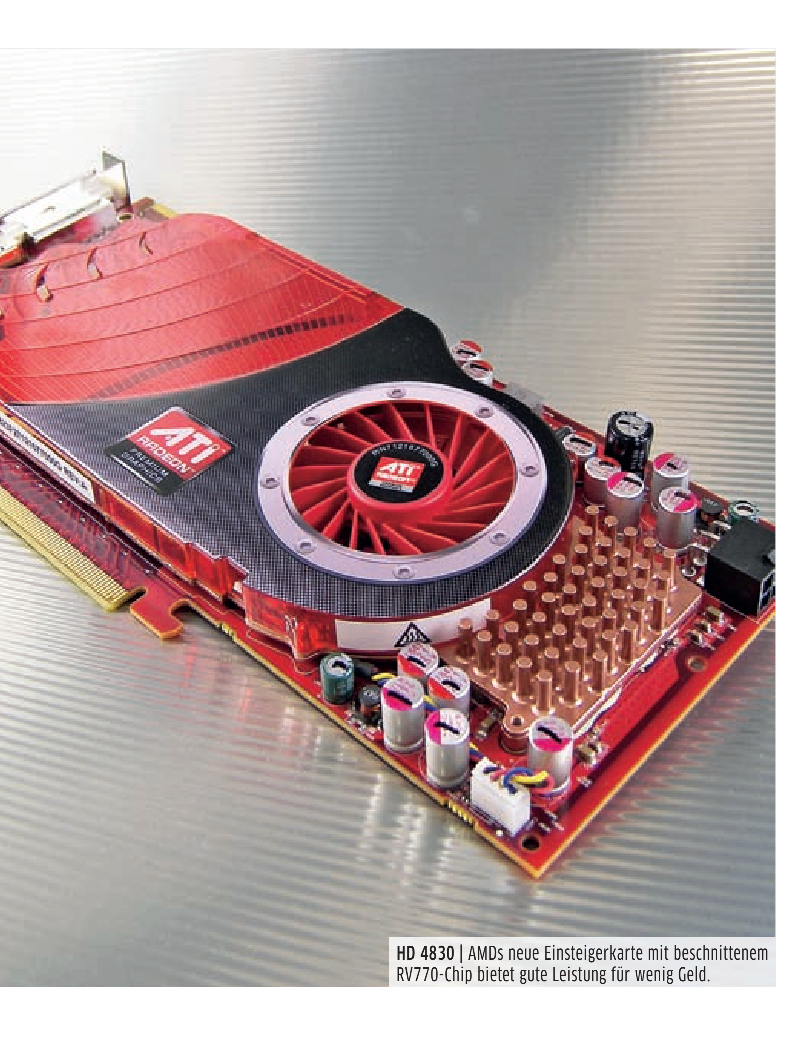
HERCULES E-CAFÉ

Das E-Café erinnert auf den ersten Blick stark an den Eee-PC 701 – mit dem Unterschied, dass Hercules' Gerät im Cappuccino-Farbton antritt. Im Inneren des robusten 7-Zoll-Gehäuses herrscht Abwechslung in Form eines AMD Geode LX-800 (500 Megahertz) samt 512 Megabyte DDR-Speicher. Der Prozessor rechnet im Vergleich mit dem Atom N270 sehr langsam und muss sich selbst dem Celeron des Eee 701 geschlagen geben. In allen weiteren Disziplinen hält das E-Café dem Vergleich stand. Das matte Display arbeitet mit 800 x 480 Pixeln, kann aber auch 1.024 x 768 extrapolieren. Die Akkulaufzeit beträgt 2:30 Stunden. Achtung: Wir testeten zwecks Vergleichbarkeit unter Windows XP, das Gerät wird jedoch nur mit einer abgespeckten Linux-Distribution ausgeliefert. Deswegen existiert kein passender Treiber für den Grafikchip, was die sinnvolle Nutzung unter XP unmöglich macht, bis der Hersteller einen Treiber bereitstellt. ❑

FAZIT: NETBOOKS

In der Preisklasse um 400 Euro bekommen Sie beim Eee-PC 1000H von Asus die beste Ausstattung und Leistung für Ihr Geld. Der Akku hält fast sechs Stunden durch, der matte 10-Zoll-Bildschirm schont die Augen und die Tasten eignen sich auch für Nutzer mit weniger zarten Fingern – da lässt sich das hohe Gewicht von 1,42 kg verschmerzen. Wer weniger ausgeben will, ist mit Acers Aspire One A110L bestens bedient. Obwohl Sie Einschränkungen bei der Festplatten- und Akku-Leistung in Kauf nehmen müssen, ist dieses Netbook dank des Intel Atoms N270 deutlich leistungsstärker als der direkte Konkurrent, das E-Café von Hercules.

Radeon HD 4830



HD 4830 | AMDs neue Einsteigerkarte mit beschnittenem RV770-Chip bietet gute Leistung für wenig Geld.

Spieleleistung: HD 4830

- Gegen die 9800 GT behauptet sich die HD 4830 gut.
- Crysis („Sehr Hoch") überfordert alle Karten dieser Klasse.
- In Call of Duty 4 liegt die HD 4830 nur knapp hinter der 9800 GT.

Legende: 1.280 x 1.024, 4x AA, 16:1 AF / 1.680 x 1.050, 4x AA, 16:1 AF / 1.680 x 1.050, 4x AA, 16:1 AF / Minimum-Fps

Call of Duty 4, max. Details, Spielstand „Der Sumpf" (BESSER ▶ | Fps; BED. SPIELB. ab 25, FLÜSSIG SPIELBAR ab 40)

Karte	1.280 x 1.024, 4x AA, 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA, 16:1 AF	Minimum-Fps
Geforce 9800 GTX+/ 512 MB	74,7 (+20 %)	62,4 (+22 %)	54,7 (+21 %)
Radeon HD 4850/ 512 MB	71,2 (+14 %)	59,7 (+17 %)	51,3 (+13 %)
Geforce 9800 GT/ 512 MB	63,4 (+1 %)	53,7 (+5 %)	45,7 (+1 %)
Radeon HD 4830/ 512 MB	62,5 (Basis)	51,1 (Basis)	45,3 (Basis)
Radeon HD 4670/ 512 MB	46,3 (-26 %)	37,1 (-27 %)	31,3 (-31 %)
Radeon HD 3870/ 512 MB	43,7 (-30 %)	35,7 (-30 %)	30,5 (-33 %)

Crysis, „Sehr Hoch" (Direct X 10) , Spielstand „Ice" (BED. SPIELBAR ab 25)

Karte	1.280 x 1.024, 4x AA, 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA, 16:1 AF	Minimum-Fps
Geforce 9800 GTX+/ 512 MB	24,5 (+18 %)	18,5 (+15 %)	6,3 (-38 %)
Radeon HD 4850/ 512 MB	23,9 (+15 %)	19,2 (+19 %)	12,5 (+24 %)
Radeon HD 4830/ 512 MB	20,7 (Basis)	16,1 (Basis)	10,1 (Basis)
Geforce 9800 GT/ 512 MB	20 (-3 %)	15 (-7 %)	5,8 (-43 %)
Radeon HD 3870/ 512 MB	16,1 (-22 %)	13,1 (-19 %)	4,8 (-52 %)
Radeon HD 4670/ 512 MB	13,1 (-37 %)	10,3 (-36 %)	4,4 (-56 %)

System: Core 2 Duo E8500 @ 3,6 GHz, 2 x 2.048 MB, Vista x64 SP1, Geforce 178.24 (def), Catalyst 8.10 (def)

Von: Carsten Spille

Ist das neue HD-4800-Modell ein echter Preis-Leistungs-Tipp für Spieler?

Der Grafikkartenmarkt im Preisbereich um 100 Euro ist mit der Radeon HD 3870, der Geforce 9800 GT und der HD 4850 bereits dicht besetzt. Mitten hinein platziert AMD seine neue Radeon HD 4830 für ca. 120 Euro Einstiegspreis. Unser Test klärt, wie die Karte sich gegen die Konkurrenz in ihrem Preissegment schlägt und wie die Positionierung innerhalb des aktuellen Marktes gelingt.

TECHNISCHE MERKMALE DER HD 4830 (RV770LE-CHIP)

Mit der Kraft von 640 Shader-ALUs und entsprechend 32 Textureinheiten soll die HD 4830 im Bereich zwischen der RV730-basierten HD 4670 und der mit 800 aktiven Shader-ALUs (40 Textureinheiten) voll ausgestatteten HD 4850 angesiedelt sein. Die Taktraten sind mit 50 MHz weniger Kern- und 93 MHz weniger Speichertakt nur geringfügig niedriger. Die 256 Bit breite Speicheranbindung zum GDDR3-RAM hat AMD beibehalten. Weitere Details der RV770-Karte können Sie der unten stehenden Tabelle entnehmen.

KÜHLUNG UND LEISTUNG

Beim Referenzdesign der HD 4830 wird ein Kühler auf Aluminium-Basis eingesetzt, der nur einen Steckplatz belegt und von einem Radiallüfter befächelt wird, der 55 Millimeter Durchmesser hat. Im Desktop-Betrieb bleibt die Konstruktion mit 0,4 Sone flüsterleise und unser spezieller Messrechner für Lautstärke, Leistungsaufnahme und Temperaturen nimmt lediglich 64 Watt elektrischer Leistung auf – ein sehr guter Wert. Unter (synthetischer) Volllast arbeitet das Gebläse mit maximal 5,6 Sone sehr laut und der oben genannte PC konsumiert bis zu 202 Watt. In typischen Spielesituationen sind es dagegen nur 2,2 Sone, die bei 154 Watt Gesamtlast anfallen.

SPIELELEISTUNG DER HD 4830

Wie unsere Benchmarks zeigen, kann die HD 4830 sich in Sachen Spieleleistung gut gegen die Geforce 9800 GT behaupten – allerdings fehlt ihr verständlicherweise Unterstützung für Nvidias Physx-Technologie, ein momentan noch schwer einschätzbarer Faktor. Zur meist deutlich schnelleren HD 4850 fehlen zwischen 13 und 24 Prozent Fps-Leistung – umso schlimmer, da diese Karte nur rund 30 Euro teurer ist. Nach unten hin hält die HD 4830 die HD 3870 und die HD 4670 deutlich auf Distanz. ❑

FAZIT: HD 4830

Atis Boardpartner haben mittlerweile eigene Designs auf den Markt gebracht, so ist die HD 4830 bei Sapphire oder HIS schon für rund 100 Euro zu haben. Das macht sie zu einem echten Preis-Leistungs-Tipp, der vor allem Spielern mit schmalen Geldbeutel eine gute Leistung liefert.

THEORETISCHE SPEZIFIKATIONEN

AMD Radeon	HD 3870	HD 4670	HD 4830	HD 4850
Chip/Fertigung (Nanometer)	RV670/55	RV730/55	RV770/55	RV770/55
Transistoren (Mio.)	666	514	956	956
Spezifikationen				
Taktrate Chipkern (MHz)	775	750	575	625
Taktrate Speicher (MHz)	1.125	1.000	900	993
Shader-Version	4.1	4.1	4.1	4.1
Shader-ALUs	320	320	640	800
Speicherbus/-typ (Bit)	256	128	256	256
Leistung				
MAD-Leistung (GFLOP/s)	496	480	736	1.000
Texturfüllrate (MTex/s)	12.400	24.000	18.400	25.000
Speicherbandbreite (GB/s)	72	32,0	57,6	63,6



VIELFALT | Wer Daten speichern will, hat die Wahl zwischen der klassischen Festplatte, der SSD, dem USB-Stick oder der SD-Karte.

Speichermedien im Vergleich

Von: Daniel Waadt

Welches Speichermedium ist für welches Einsatzgebiet ideal? Das zeigt unser Vergleich aller gängigen Speicherarten.

Kaum ein Hardware-Bauteil schreitet in der Entwicklung so rasant voran wie die Festplatte. Während Anfang 2005 die ersten Modelle mit 500 Gigabyte auf den Markt gekommen sind, gibt es inzwischen bereits Desktop-Varianten mit 1.500 Gigabyte. Viel kleinere Speicherkapazitäten weisen dagegen Solid State Disks (Kurz: SSD) auf. Welche Medien es sonst noch gibt und welche Lösung für Sie die beste Wahl ist, erfahren Sie hier.

WELCHES BACKUP-MEDIUM?

SSD-Festplatten, die zur Datenspeicherung Halbleiterbausteine anstelle mechanisch beweglicher Teile einsetzen, kommen aufgrund der geringen Speicherkapazität für die Datensicherung (Backup) kaum infrage. Anders sieht das bei USB-Festplatten aus. Ein 3,5-Zoll-Laufwerk mit einer Speicherkapazität von einem Terabyte erhalten Sie schon für 100 Euro. Allerdings unterstützt USB 2.0 nur eine theoretische Datenübertragungsrate von 480 Megabit/s, was rund 57 Megabyte pro Sekunde entspricht. Im Test hat unser USB-2,5-Zoll-HDD-Laufwerk lediglich eine Lese- und Schreibrate von rund 29 MiByte pro Sekunde erreicht.

Ideal für Backups sind dagegen Wechselrahmen mit ESATA-Anschluss. Unser Testmuster Seagate Free Agent Pro mit einer Speicherkapazität von einem Terabyte kommt auf eine Leserate von 84 Megabyte/s und eine Schreibrate von 82 Megabyte/s. Besitzen Sie keinen Festplattenrahmen mit ESATA-Anschluss oder hat Ihr PC keinen ESATA-Port, können Sie auch einfach ein SATA- sowie Stromkabel über eine Gehäuseblende nach außen verlegen. Diese Lösung ist zwar nicht sehr elegant, zumal auch die SATA-Festplatte ohne Halterung herumliegt, für Backups eignet sich dieses Verfahren aber durchaus.

Eine Alternative zu Backups kann ein RAID-1-Verbund sein, den Sie im BIOS ihrer Hauptplatine aktivieren müssen – Hilfe zum Einrichten von RAID 1 liefert das Platinen-Handbuch. Hierbei werden zwei Festplatten eingebaut, die dank RAID die identischen Daten enthalten. Fällt eine der beiden gespiegelten Platten aus, ist kein Datenverlust zu befürchten. Dass beide Festplatten gleichzeitig den Geist aufgeben, ist sehr unwahrscheinlich. Gefahr für Ihre Daten besteht aber bei einem Virus oder einem Kurzschluss (Blitzeinschlag). In diesen Fällen sind externe Backup-Lösungen sicherer, müssen dafür aber auch manuell durchgeführt werden. Das Nonplusultra wäre also ein RAID-1-Verbund in Kombination mit einem regelmäßigen Backup auf externen Festplatten.

WELCHES MEDIUM FÜR SPIELE-INSTALLATIONEN?

Heute ist es keine Seltenheit mehr, dass eine Spiele-Installation zehn

ARBEITSMATERIAL

- WINDOWS ENABLER 1.1
  www.freewarefiles.com/Windows-Enabler_program_980.html
- SMART DATA RECOVERY
  www.smartpctools.com
- PC INSPECTOR FILE RECOVERY
  www.pcinspector.de
- ERASER
  www.heidi.ie/eraser
- ACRONIS TRUE IMAGE HOME 2009 TESTVERSION
  http://www.acronis.de/homecomputing/download/link/?TrueImage2009_d_de.exe
- TRAY BACKUP
  www.traybackup.de
- TREESIZE
  www.jam-software.com/treesize

Gigabyte Speicherplatz benötigt. Mit einer SSD stoßen Sie da sehr schnell an Ihre Grenzen. Daher ist das optimale Medium für Spieler eine HDD. Besonders die Terabyte-Festplatten oder beispielsweise die F1-Serie von Samsung (Ausnahme: 750-Gigabyte-Modelle) bieten sehr hohe Lese- und Schreibzugriffraten. Nur sehr hochwertige SSDs können hier mithalten, kosten aber deutlich mehr. In ein paar Jahren könnte sich das ändern, wenn Flash-Speicher günstiger wird und 500-Gigabyte-SSDs massentauglich werden.

WELCHES MOBILE SPEICHERMEDIUM?

Zwar können Sie auch einen 3,5-Zoll-Wechselrahmen (egal ob USB oder ESATA) als mobilen Datenspeicher verwenden, diese Lösung ist jedoch nicht sehr praktisch, da Sie hierfür auch ein externes Netzteil benötigen. 2,5-Zoll-USB-Festplatten funktionieren auch ohne Netzteil und sind relativ klein; manchmal ist allerdings ein spezielles Y-USB-Kabel mit zwei USB-Steckern erforderlich. Als mobile Datenspeicher haben sich vor allem USB-Sticks durchgesetzt. Entsprechende Geräte mit einer Kapazität von acht Gigabyte erhalten Sie schon für 15 Euro. Die sehr geringe Größe sowie die einfache Handhabung zeichnen USB-Sticks für eine hohe Mobilität aus. Günstig sind USB-Sticks derzeit nur bis zu einer Kapazität von 16 Gigabyte. 64-Gigabyte-Modelle kosten noch bis zu 150 Euro und sind bei den Lese- und Schreibraten noch langsamer als vergleichbare Sticks mit 8 Gigabyte.

WELCHES MEDIUM FÜR SERVER?

Serial Attached SCSI (SAS) ist im Server-Bereich zu Hause, kann aber mit einer entsprechenden Controller-Karte (PCI-Express, ca. 70 Euro) auch im Spielerechner eingebaut werden. Unsere Testplatte Hitachi Ultrastar 15K300 verfügt über 300 Gigabyte, 16 Megabyte Cache und 15.000 Umdrehungen pro Minute (Desktop-Platten: 7.200 U/min). Mit einem Preis von rund 560 Euro ist dieser Datenspeicher aber dreizehn Mal teurer als eine gleich große Desktop-Festplatte. Eine günstigere Alternative für den Server-Bereich ist die 230 Euro teure Western Digital Velociraptor 300, die Sie per SATA anschließen. Sie arbeitet mit 10.000 Umdrehungen pro Minute und besitzt ebenfalls einen 16 MiByte großen Cache. Bei der Leserate braucht sich die Velociraptor 300 vor der SAS-Festplatte nicht zu verstecken und schafft 103 gegenüber 68 Megabyte/s. Mit 103 Megabyte/s ist die WD-Platte bei der Schreibrate nahezu doppelt so schnell wie die SAS-Festplatte von Hitachi (53 Megabyte/s). Die Velociraptor 300 ist also die deutlich bessere und günstigere Server-Lösung, zumal auch die Zugriffszeitenniedriger ausfallen. Beim Spiel **Anno 1701** stellten wir übrigens mit einer SAS-Festplatte keine geringeren Ladezeiten fest als mit einer herkömmlichen Festplatte.

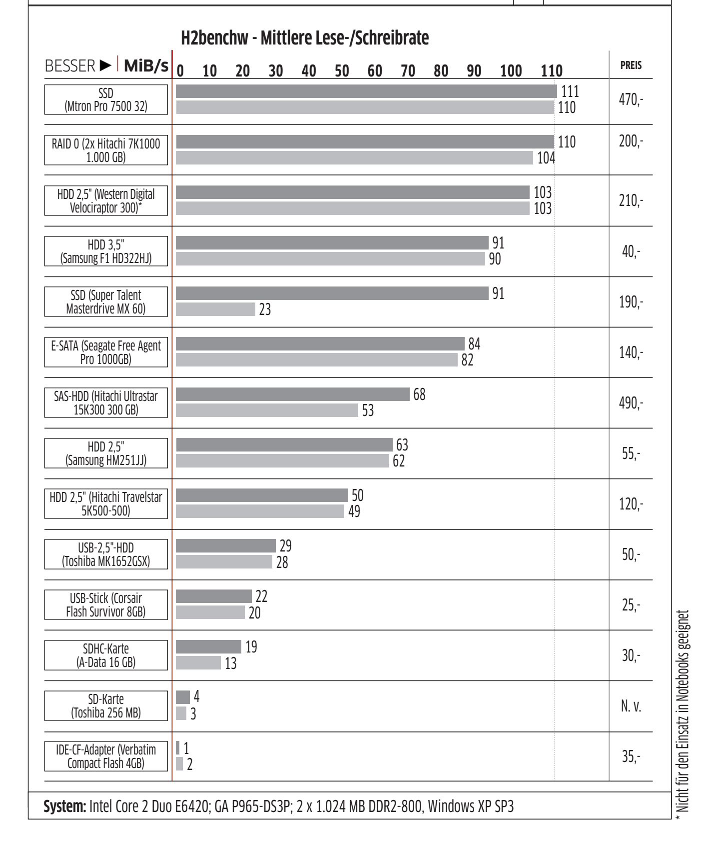
WELCHE NOTEBOOK-FESTPLATTE?

Mit der HMH16JI brachte Samsung vor über einem Jahr die erste Hybridfestplatte auf den Markt. Neben einem 8 Megabyte großen Cache verfügen die Platten mit dem „H" in der Produktbezeichnung über 256 Megabyte zusätzlichen Flash-Speicher. Die Technik wurde lediglich für Windows Vista entwickelt, andere Betriebssysteme profitieren nicht vom zusätzlichen Speicher. Dank der Readydrive-Funktion und des Flash-Speichers soll Windows Vista mit einer Hybridfestplatte schneller booten. Das Ergebnis fällt sehr unterschiedlich aus. Während sich in einigen Systemen die Bootzeit um sechs Sekunden verkürzt, macht sich die Technik in anderen Rechnern überhaupt nicht bemerkbar.

Bleibt noch die Frage, ob Sie nun ein HDD- oder ein SSD-Laufwerk in Ihrem Notebook verwenden sollten. Gerade für Note- oder Netbooks sind die erschütterungsunempfindlichen SSD-Platten zu empfehlen, zumal es keine Temperaturprobleme gibt und Solid State Disks lautlos und stromsparend arbeiten. Allerdings ist das auch eine Preisfrage. Schließlich bezahlen Sie bereits für eine langsame SSD mit 64 Gigabyte über 100 Euro. 64 Gigabyte sind für heutige Verhältnisse relativ wenig. Für SSDs mit 128 Gigabyte und mehr müssen Sie aber sehr tief in die Tasche greifen (etwa 300 Euro). Wenn Sie also auf über 64 Gigabyte Speicherplatz angewiesen sind, ist eine herkömmliche 2,5-Zoll-HDD die derzeit beste Wahl. Doch Vorsicht: Eine Velociraptor 300 ist aufgrund des Kühlblocks nicht für Notebooks geeignet.

GIGABYTE PRO EURO

Bei welchem Medium erhalten Sie besonders viel Speicherplatz



Zugriffszeiten

Lesezugriff / Schreibzugriff

- Flash-Medien punkten im Gegensatz zu HDD-Laufwerken mit einer sehr niedrigen Zugriffszeit.
- 2,5-Zoll-Festplatten besitzen relativ schlechte Zugriffszeiten.

H2benchw – Mittlere Lese-/Schreibrate

BESSER ◄ ms	Lesezugriff	Schreibzugriff	PREIS
SSD (Mtron Pro 7500 32)	0,1	9,3	470,-
SSD (Super Talent Masterdrive MX 60)	0,4	246	190,-
USB-Stick (Corsair Flash Survivor 8GB)	0,67	39	25,-
IDE-CF-Adapter (Verbatim Compact Flash 4GB)	0,7	43,6	35,-
SDHC-Karte (A-Data 16 GB)	0,81	218	30,-
HDD 2,5" (Western Digital Velociraptor 300)*	7,1	4	210,-
SAS-HDD (Hitachi Ultrastar 15K300 300 GB)	7,7	5,6	490,-
E-SATA (Seagate Free Agent Pro 1000GB)	12,7	9,2	140,-
HDD 3,5" (Samsung F1 HD322HJ)	13,3	6,7	40,-
RAID 0 (2x Hitachi 7K1000 1.000 GByte)	15,2	5,5	200,-
USB-2,5"-HDD (Toshiba MK1652GSX)	18	10,9	50,-
HDD 2,5" (Hitachi Travelstar 5K500-500)	18,3	8	120,-
HDD 2,5" (Samsung HM251JJ)	19,1	13,3	55,-
SD-Karte (Toshiba 256 MB)	26,6	131,2	N. v.

Skala: 0 10 20 30 40 50 // 100 300

System: Intel Core 2 Duo E6420; GA P965-DS3P; 2 x 1.024 MB DDR2-800, Windows XP SP3

* Nicht für den Einsatz in Notebooks geeignet

SPEICHERMEDIEN IM PREIS-CHECK*

Medium	Beispielprodukt	Preis/GB
HDD SATA 3,5 Zoll	Samsung F1 HD103UJ (1.000 GB)	€ 0,09
HDD USB 3,5 Zoll	Western Digital WDE1U10000E (1.000 GB)	€ 0,09
HDD ESATA 3,5 Zoll	Sharkoon Rapid-Case (1.000 GB)	€ 0,13
HDD IDE 3,5 Zoll	Seagate ST3500830A (500 GB)	€ 0,17
NAS	Western Digital G2NC10000E (1.000 GB)	€ 0,19
HDD SATA 2,5 Zoll	Samsung HM320JI (320 GB)	€ 0,19
HDD USB 2,5 Zoll	Verbatim Smartdisk (320 GB)	€ 0,25
HDD IDE 2,5 Zoll	Western Digital WD2500BEVE (250 GB)	€ 0,30
HDD IDE 1,8 Zoll	Toshiba MK1214GAH (120 GB)	€ 0,87
HDD USB 1,8 Zoll	TrekStor Datastation Microdisk (120 GB)	€ 1,15
HDD SAS 2,5 Zoll	Fujitsu MBA3147RC (147 GB)	€ 1,45
HDD SAS 3,5 Zoll	Fujitsu MBB2147RC (147 GB)	€ 1,60
USB-Stick (8 GB)	Sharkoon Flexi-Drive EC2 (8 GB)	€ 1,63
SSD SATA 2,5 Zoll	Transcend TS64GSSD25S-M (64 GB)	€ 2,34
USB-Stick (64 GB)	Corsair Flash Voyager (64 GB)	€ 2,35
Secure Digital (SD)	A-Data Secure Digital SDHC Card (8 GB)	€ 2,42
Compact Flash I	Kingston Elite Pro 133X (8 GB)	€ 2,50
HDD USB 1,0 Zoll	Lacie Little Disk (30 GB)	€ 3,16

Bei USB-Sticks oder Compact Flash-/SDHC-Karten zahlen Sie ein hohen Preis pro Gigabyte. Preiswert sind HDDs (SATA und USB) mit einem Terabyte Kapazität.

* Preise: www.alternate.de stand Anfang Dezember 08

WINDOWS ENABLER 1.1

Dank des Hilfsprogramms Windows Enabler lassen sich ausgegraute Windows-Funktionen wieder nutzen. Unter Vista funktioniert das Programm nur bedingt.

PC INSPECTOR FILE RECOVERY

Bereits gelöschte Daten können Sie mit der kostenlos erhältlichen Freeware PC Inspector File Recovery einfach wiederherstellen.

für Ihr Geld? Dieser Frage sind wir nachgegangen und haben bei 18 verschiedenen Speicherarten die Preise pro Gigabyte berechnet. Das Ergebnis überrascht wenig. Die besten Preise erhalten Sie bei einer HDD-Festplatte in 3,5-Zoll-Bauform mit SATA- oder USB-Anschluss. Bei den Terabyte-Platten kostet das Gigabyte nur neun Cent. Geringfügig teurer ist eine 3,5-Zoll-Festplatte, die sich neben einem USB-Anschluss auch per ESATA anschließen lässt (13 Cent/Gigabyte). Soll es ein Modell mit Flash-Speicher sein, müssen Sie für das Gigabyte mindestens das 18-Fache bezahlen. Bei einem preiswerten USB-Stick mit acht Gigabyte Speicherkapazität kostet Sie das Gigabyte bereits 1,63 Euro, bei einer Solid State Disk (SSD) zahlen Sie pro Gigabyte mindestens 2,34 Euro. Ebenfalls nicht billig sind USB-Sticks mit einer Speicherkapazität von 64 Gigabyte. Der Corsair Flash Voyager kostet beispielsweise etwa 150 (2,35 Euro/Gigabyte).

FESTPLATTEN-AUSFALLRATEN

Alle PC-Bauteile lassen sich bei einem Defekt problemlos und mit geringem Aufwand austauschen. Bei Festplatten sieht das anders aus, schließlich bedeutet ein Ausfall den Verlust aller Daten und nur ein Backup, sofern vorhanden, kann dann weiterhelfen. HDDs arbeiten im Gegensatz zu SSDs mit beweglichen Teilen, weshalb hier die Anfälligkeit für Defekte von Bauteilen wesentlich höher ist. Weiterhin reagieren HDDs im Gegensatz zu Flash-Medien besonders empfindlich auf Stöße und Erschütterungen. Dennoch geben alle Hersteller eine Lebensdauer von mindestens fünf Jahren an. Hoch ist dabei die Ausfallrate in den ersten Monaten nach dem Kauf. Haben Sie diese Hürde erst einmal überwunden, treten meist erst nach Jahren Probleme auf.

Generell ist es aber nie verkehrt, eine ältere Festplatte gegen ein neueres Modell auszutauschen, auch wenn die Festplatte noch tadellos funktioniert. Da gerade die Ausfallrate in den ersten Monaten hoch ist, empfehlen wir, beim Umrüsten die Festplatte zu klonen und die Daten als Backup auf der alten Festplatte zu belassen, bis die neue Festplatte ihre Zuverlässigkeit unter Beweis gestellt hat. Generell liegen die Ausfallraten von Festplatten aber nur bei ein bis zwei Prozent.

FLASH-MEDIEN UNTER WINDOWS PARTITIONIEREN

Eventuell haben Sie schon mal versucht, auf einem USB-Stick oder einer SD-Speicherkarte Partitionen zu löschen und neu anzulegen, und sind gescheitert. Zumindest für Windows-XP-Anwender gibt es eine Lösung. Das Programm Windows Enabler sorgt dafür, dass sich in einem Menü auch ausgegraute Schaltflächen wieder anklicken lassen. Entpacken Sie das Programm in einen beliebigen Ordner und führen Sie dieses aus. In der Taskleiste erscheint ein neues Symbol. Mit einem Klick auf dieses Symbol aktivieren beziehungsweise deaktivieren Sie den Windows Enabler. Danach können Sie über die „Computerverwaltung“ die Partitionen verwalten. Geben Sie dazu unter „Start“ – „Ausführen“ den Befehl „compmgmt.msc“ ein und klicken Sie anschließend auf „Datenträgerverwaltung“. Führen Sie einen Rechtsklick auf den entsprechenden Datenträger aus, dann haben Sie auch die Möglichkeit, „Partition löschen“ auszuwählen.

WEITERE HILFSPROGRAMME FÜR FESTPLATTEN

Zum Schluss wollen wir Ihnen noch sieben wichtige Programme für Festplatten vorstellen. Die Shareware Smart Data Recovery erlaubt es, bereits gelöschte Dateien wiederherzustellen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um HDDs oder Flash-Laufwerke handelt. Die selbe Aufgabe übernimmt auch die Software R-Studio. Sind Sie auf der Suche nach einer Freeware, empfehlen wir Ihnen PC Inspector File Recovery. Möchten Sie dagegen alle Daten unwiderruflich löschen, hilft das kleine Tool Eraser weiter. Falls Sie also vorhaben, Ihre alte Festplatte bei Ebay zu verkaufen, ist Eraser unerlässlich.

Wie bereits erwähnt, sind regelmäßige Backups sehr wichtig, damit nach einem Festplattenausfall nicht alle Daten für immer weg sind. Die kommerzielle Software Acronis True Image Home 2009 ist unsere Referenz, wenn es darum geht, Backups anzufertigen oder eine Festplatte zu klonen. Eine kostenlose Alternative ist Tray Backup. Mit wenigen Mausklicks sichern Sie damit Daten. Wenn Ihre Festplatte zu klein wird und Sie nicht wissen, wo der Speicherplatz geblieben ist, installieren Sie Treesize. In einer übersichtlichen Darstellung werden die Ordnergrößen auf Ihrer Partition angezeigt. ❑





A20321....... Mirror's Edge (PC) .... 48,90 € 73
Lieferbar zum Release*
USK: 16 Jahre

A20330 ...... Mirror's Edge (PS3) .... 65,90 € 99
USK: 16 Jahre

A20361....... Mirror's Edge (Xbox 360) .... 65,90 € 99
USK: 16 Jahre



FIFA 09 (PC)
Art-Nr.: A20023
44,90 €
USK: ohne Beschr. 67



FIFA 09 (PS3)
Art-Nr.: A20038
64,90 €
USK: ohne Beschr. 97





Need for Speed Undercover (PC)
Art-Nr.: A20305
47,80 €
USK: 12 Jahre 72



Need for Speed Undercover (PS3)
Art-Nr.: A20310
64,50 €
USK: 12 Jahre 97



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (PC)
Art-Nr.: A18333
49,90 €
USK: 16 Jahre 75





My Sims: Kingdom (DS)
Art-Nr.: A20078
38,90 €
USK: ohne Beschr. 58



Left 4 Dead (PC)
Art-Nr.: A20312
47,90 €
USK: 18 Jahre 72




FUSSBALL MANAGER 09 (PC)
+ T-Shirt „Högschde Disziplin"

Inklusive T-Shirt, jedoch nur solange Vorrat reicht!
Art-Nr.: A20022

49,90 €
USK: ohne Beschr. 75




Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents, die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.

Alle Angaben ohne Gewähr.

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf www.doomster.de





World of Warcraft Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18887
12,95 €
19





World of Warcraft Abreißkalender 2009
Art-Nr.: A18973
14,95 €
22

ADMIN T-Shirt White (M)
Art-Nr.: A19539

ADMIN T-Shirt White (L)
Art-Nr.: A19538

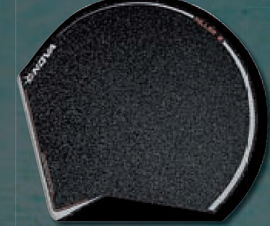
ADMIN T-Shirt White (XL)
Art-Nr.: A19540

je 23,90 €
36

Magic the Gathering Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18878
12,95 €
19

268 x 233 mm

Mousepad Winner 3 (black/black)
Art-Nr.: A20114
17,90 €



Jetzt bestellen auf www.doomster.de



LYCOSA Gaming Keyboard Razer (PC)
Art-Nr.: A17360
71,90 €
108



Gaming Mouse Silder X 600
Art-Nr.: A21602
74,90 €

Pro Gamer LAN Bag
Art-Nr.: A20121
54,90 €

380 x 237 mm



Schlaf? Ist das nicht dieser halbherzige Koffeinersatz?

Master Pro Gamer Mousepad (silver)
Art-Nr.: A20119
33,00 €

AB EINEM WARENWERT VON 30 EURO ERHÄLTST DU GRATIS DIE COOLE DOOMSTER-TASSE ZU DEINER BESTELLUNG DAZU. **

Einfach den Code **Tasse_PCG** bei der Bestellung angeben und die Tasse geht mit Deiner Bestellung auf die Reise!
**So lange der Vorrat reicht!

Lümmel sweetorange
Art-Nr.: A20125
168,90 €

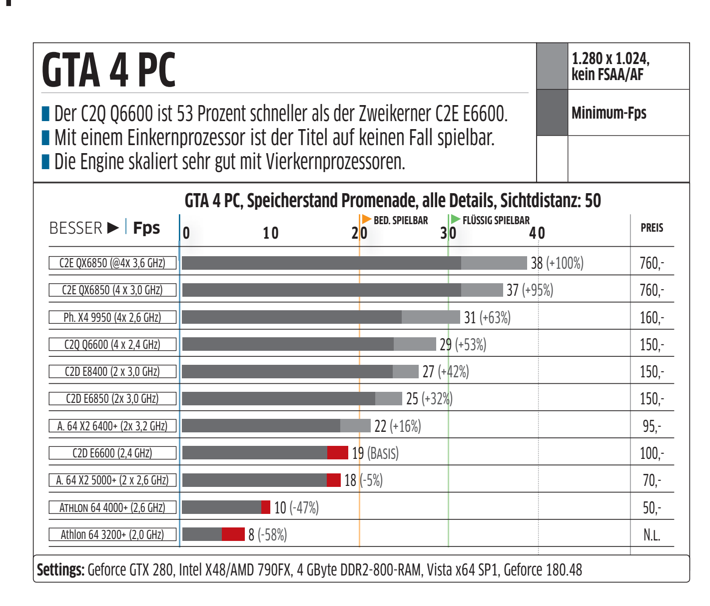
Enter at your own risk
DOOMSTER
www.doomster.de

Technik-Check Grand Theft Auto 4

Von: Frank Stöwer

Mit welcher Hardware rennt Niko Bellic ruckelfrei durch Liberty City? Wir haben die Antwort!

Ohne leistungsstarken Zwei- oder Vierkerner kommt bei **GTA 4** kein Spielspaß auf. Die RAGE-Engine erweist sich als CPU-limitiert und nutzt sogar vier Prozessorkerne voll aus. Unsere Empfehlung ist der C2Q Q6600 oder Phenom X4 9950. Die Grafikkarte spielt eine eher untergeordnete Rolle. Hier reicht schon eine 9800 GT/HD 4850, die idealerweise mit einem Gigabyte Videospeicher bestückt ist. Da die GTA4.exe bereits nach zehn Minuten Spielzeit 1,8 Gigabyte Speicher schluckt, raten wir Spielern mit WinXP zu 3 und Vista-Spielern zu 4 Gigabyte Hauptspeicher. ❑

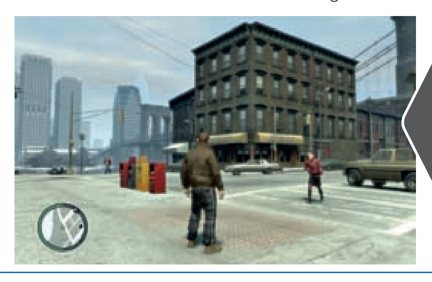


DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Videomodus/Bildformat:	1.280 x 1.024/4:3
Texturqualität:	Mittel
Renderqualität:	Hoch
Sichtdistanz:	Regler auf 35
Detaildistanz:	Regler auf 70
Fahrzeugdichte:	Regler auf 70
Schattendichte:	Regler auf 12

KOMPROMISS | Für die volle Sichtdistanz und die höchste Texturqualität reichen die 512 MB Speicher der Geforce 9800 GT nicht aus.



SYSTEMKONFIGURATION

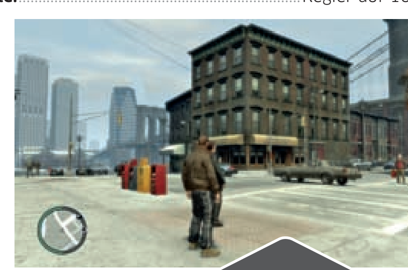
- **PROZESSOR:** Core 2 Duo E6600
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 9800 GT (512)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Videomodus/Bildformat:	1.680 x 1.050/16:10
Texturqualität:	Hoch
Renderqualität:	Maximum
Sichtdistanz:	Regler auf 64
Detaildistanz:	Regler auf 100
Fahrzeugdichte:	Regler auf 100
Schattendichte:	Regler auf 16

EINGESCHRÄNKT | Trotz 1.024 MB Grafikspeicher verweigert **GTA 4** die maximale Sichtdistanz. Alle anderen Details stehen auf dem Maximalwert.



SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Core 2 Quad Q9450
- **GRAFIKKARTE:** Geforce GTX 280 (1.024)
- **ARBEITSSPEICHER:** 4 GB RAM



DAS LÄUFT NOCH NICHT RUND!

Zu Verkaufsstart lief GTA 4 nicht fehlerfrei und verweigerte sogar die Zusammenarbeit mit diverser Hardware. Gibt es Hilfe?

Allgemein: Bringen Sie Ihr System auf den allerneuesten Stand. Dazu gehören die aktuellen Grafikkarten- (Catalyst 8.12 oder der von Nvidia empfohlenen Geforce Beta 180.84) und Realtek-Soundkarten-Treiber. Ebenfalls erforderlich: die neueste Direct-X- und .net-Framework-Version (3.5 und SP1 für 3.5), Games for Windows Live 2.0, Visual C++(32-Bit- und 64-Bit-Version), Adobe Flash sowie die aktuellen Service Packs für WinXP und Vista. Deaktivieren Sie zusätzlich Das „Clip Capture"-Feature unter dem Menüpunkt „Game".
Problem: Error Code RMN40/Error Code RMN20
Lösung: Installieren Sie das Service Pack 3 für Windows XP/das Service Pack 1 für Windows Vista x86 respektive x64.
Problem: Die Grafiklimitierung erlaubt keine hohen Detaileinstellungen.
Lösung: Erstellen Sie eine Verknüpfung zur „LaunchGTAIV.exe" und fügen Sie unter dem Punkt „Ziel" die Parameter „-norestrictions" und „-nomemrestrict" (jeweils ohne Anführungszeichen) hinzu.
Problem: Das Spiel startet nicht mit einer Radeon HD 38xx/48xx.
Lösung: Die Grafik-Engine von **GTA 4** hat Probleme mit dem Catalyst-Treibern 8,11. Die neue Version 8.12 soll hier Abhilfe schaffen.

GRAFIKLIMITIERUNG



GTA 4 macht die Leistungsfähigkeit Ihres Systems daran fest, wie viel Speicher Ihre Grafikkarte besitzt, und schreibt Ihnen die Maximaleinstellungen bei den Optionen Texturqualität und Sichtdistanz vor. Die Leistung des Chips bleibt unberücksichtigt – egal ob eine GTX 280 oder 9500 GT mit 1.024 MB in Ihrem PC steckt. Diese Limitierung betrifft auch die Auflösung. Wählen Sie zu hohe Werte, kostet das viel Videospeicher und Sie sind gezwungen, die Textur-Einstellungen zurückzuschalten.

Tuning: GTA 4
Die vier wichtigsten Schalter

TIPP 1:
DIE SICHTDISTANZ VERRINGERN

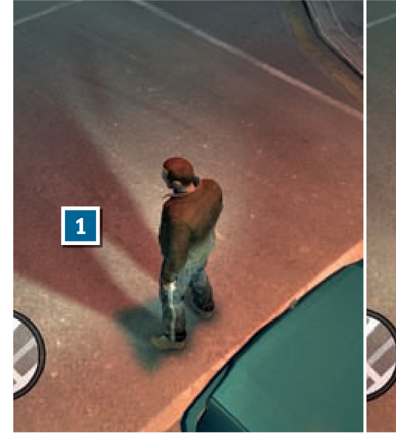


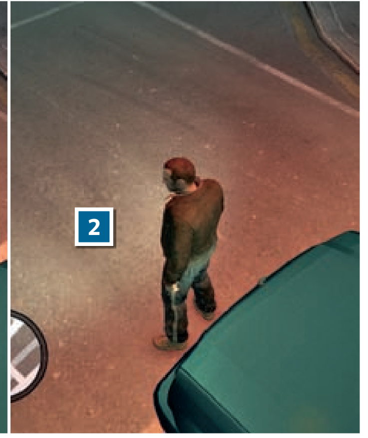


Eine hohe Sichtweite, bei der auch sehr weit entfernte Objekte noch dargestellt (1) oder aufwendig texturiert werden (2), verlangt Ihrer Grafikkarte und Ihrem Prozessor viel Leistung ab. Ist Ihre Hardware diesen Anforderungen nicht gewachsen, stellen Sie den Regler „Sichtdistanz" nach ganz links. Bei unserem Testrechner (C2D E6600, 9800 GT/1 GB und 2 GB RAM) stieg die Gesamtleistung beim Wechsel vom Wert 69 auf 1 (3, 4) um 56 Prozent.

TIPP 2:
DIE SCHATTENDICHTE MINIMIEREN

Ein optisches Highlight der PC-Version sind Schatten, die von den in der Spielwelt verteilten dynamischen Lichtquellen erzeugt werden (1). Indem Sie den Regler für die Schattendichte nach ganz links schieben, schalten Sie diese ab (2) und entlasten Prozessor und Grafikkarte. Das führt zu einem Leistungsgewinn von bis zu 40 Prozent.





TIPP 3:
DETAILDISTANZ HERUNTERSCHRAUBEN

Objekten wie dem Schiff im Hintergrund (1, 2), deren Detailgrad sich bei einer niedrigen Sichtdistanz nicht ändert, verschaffen Sie mit diesem Schalter eine einfache Texturierung (3) und Geometrie (4). Das spart Ihrer Hardware Arbeit und führt zu einem Leistungsplus von bis zu 40 Prozent, wenn Sie den Minimalwert einstellen.



TIPP 4:
MAXIMALE RENDER-QUALITÄT EINSTELLEN

Mit diesem Tipp verbessern Sie zwar nicht die Performance, sorgen aber für eine sehenswerte Optik, die kaum Leistung kostet. Hinter der Option „Renderqualität" verbirgt sich der anisotrope Texturfilter. Der sorgt dafür, dass Bodentexturen gefiltert und nicht mehr unscharf (1/Niedrig), sondern scharf (2/Maximum) dargestellt werden. Solange in Ihrem PC keine sehr lahme Grafikkarte steckt, sollten Sie sich diese grafische Aufwertung gönnen.





Hardware-Kategorie: Grafikkarten (PCI-E)

Revolution 700 und Rampage 700

Die Namensverwandtschaft der Revolution 700 (Palit) und der Rampage 700 (Gainward) ist nicht zufällig: Bei den Karten handelt es sich um zweieiige Zwillinge. Die Gainward-Marke läuft auch nach dem Kauf durch Palit im Jahre 2005 weiter. Neu an diesen HD-4870-X2-Karten sind ihr Platinenlayout und ihre Kühlung. Beide setzen auf ein vom Referenzdesign abweichendes PCB (elektronische Leiterplatte) und einen Kühler, der drei Steckplätze belegt. Die Die sechs Zentimeter hohe Zwei-Lüfter-Konstruktion pustet die Wärme im Gegensatz zum Referenzdesign nicht aus dem Gehäuse, sondern verteilt sie im Inneren. Falls Sie mit Quad-Crossfire liebäugeln: Auf unserer X48-Testplatine (Gigabyte X48-DQ6) ist genügend Platz, um die beiden „Hochstapler" zu koppeln. Die dreifache Steckplatzblende bietet neben einem DVI-Anschluss Raum für einen VGA-, einen HDMI- und einen Display-Port. Das spartanische Zubehör besteht aus einem 6-zu-8-Pin-Stromadapter, einer Crossfire-Brücke und einem HDMI-DVI-Adapter.

Während die Palit-Karte mit 750/1.900 Megahertz startet, arbeitet Gainwards „Goes Like Hell"-Variante mit 790/1.900 Megahertz. Die Leistung liegt dementsprechend drei bis fünf Prozent über der „normaler" X2-Karten – trotzdem haben auch diese hochgetakteten Modelle mit Mikrorucklern zu kämpfen. Der Kühler hält die Grafikchips auf maximal 75 Grad (Furmark) und erreicht dabei 4,0 Sone (2,6 Sone im Leerlauf). Zum Vergleich: Der Referenzkühler lässt bis zu 90 Grad zu und rauscht ebenfalls mit 4,0 Sone.

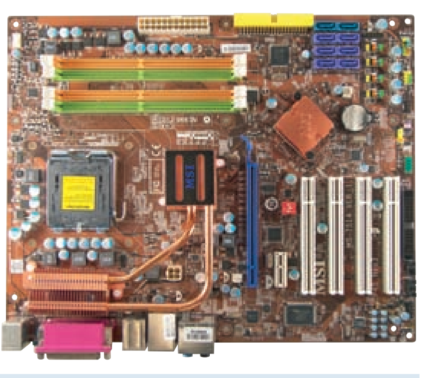
Fazit: Beide Karten sind pfeilschnell und ausgereift, kosten dafür jedoch etwa 480 Euro. Referenz-Platinen bekommen Sie bereits ab 410 Euro. (rv) ❑

Radeon HD 4870 X2

Hersteller: **Palit/Gainward**	Ausstattung:	**2,76**
Web: **www.palit.biz**	Eigenschaften:	**1,83**
Preis: **Ca. € 450,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,60**

+ Schneller dank Dual-GPU
+ Potenter Kühler
+ Ab Werk übertaktet
− Mikroruckeln/Preis

WERTUNG 1,88



Hardware-Kategorie: Mainboard (Sockel 775)

MSI P45 Neo3-FIR (Revision 1.1)

Bei der Platinenrevision 1.1 des Boards für sparsame Aufrüster hat MSI die Stromspartechnik Green Power hinzugefügt. Sie regelt die Anzahl der Phasen bei der Stromversorgung des Prozessors. So lag die Leistungsaufnahme des neuen P45 Neo3-FIR in unserem Stabilitätstest lediglich bei 175,3 Watt (ganzer PC mit Core 2 Duo E6600 und Radeon X1950 XTX). Bei früheren Tests verbrauchte die 1.0er-Version noch 181,6 Watt. Im Windows-Leerlauf ist die Leistungsaufnahme hingegen fast identisch. Wir empfehlen auf jeden Fall die neue Revision 1.1 – fragen Sie vor dem Kauf beim Händler nach. Den Stromsparmodus aktivieren Sie einfach im BIOS-Menü „Green Power".

Bei der Revision 1.0 war die Platine noch schwarz, nun ist sie braun. Zudem wurde der PATA-Port nach unten verschoben und der Anschluss für den Prozessorlüfter liegt weiter rechts. Im BIOS stehen zahlreiche Übertaktungsoptionen bereit, inklusive O.C. Booster. Damit werden die OC-Einstellungen erst später während des Bootvorgangs geladen, damit das System problemlos startet. Im Test waren 400 MHz FSB bereits mit der Northbridge-Standardspannung von 1,1 Volt möglich. Leider erkennt die neue BIOS-Version die Speichervorgaben (SDP) bei mehreren Modulen nicht korrekt. Stellen Sie die Timings immer manuell ein. Bei der Ausstattung fehlen Firewire, E-SATA oder ein zweiter Grafiksteckplatz. Dafür fallen alle Leistungswerte (Spiele, USB, LAN) sehr gut aus.

Fazit: Dank der neuen Stromsparfunktion lohnt sich das P45 Neo3-FIR in der Revision 1.1 für alle, die möglichst günstig spielen und übertakten wollen. Die Ausstattung beschränkt sich auf das Nötigste, dafür kostet die Platine nur rund 100 Euro. (dm) ❑

P45 Neo3-FIR

Hersteller: **MSI**	Ausstattung:	**2,10**
Web: **www.msi-computer.de**	Eigenschaften:	**1,60**
Preis: **Ca. € 100,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	**1,33**

+ Niedriger Preis
+ Übertaktungspotenzial
+ Geringer Stromverbrauch
− Wenig Ausstattung

WERTUNG 1,53



Hardware-Kategorie: Eingabegerät

Nova Slider X 600

Mit der Slider X 600 hat Nova jetzt eine 3.200-Dpi-Lasermaus mit acht Knöpfen und einer seitlichen Kabelführung im Programm. Trotz der nicht alltäglichen Mausform ist die Handhaltung beim Arbeiten mit der Rechtshänder-Maus durchaus komfortabel und bequem. Über und unter dem Daumen liegen jeweils zwei Knöpfe, am äußeren linken Rand der Maus befindet sich zusätzlich eine Anzeige der aktuellen Dpi-Stufe. Des Weiteren können Sie drei individuelle Tastenbelegungen in der Maus speichern, Makros sind nicht möglich. Die beiden Dpi-Umschalter und die linke Maustaste lassen sich nicht frei belegen. Eine schicke Beleuchtung und die seitliche Kabelführung runden neben den genialen Gleitpads aus Keramik das Ausstattungsbild ab.

Schon nach den ersten Runden in **Call of Duty: World at War** hat man sich an die Maus gewöhnt und stellt keinen Unterschied zu den aktuellen Platzhirschen fest – die Slider X 600 reagiert präzise und lässt sich dank des geringen Gewichts von 90 Gramm auch nach längeren Spiele-Sessions noch angenehm einfach bedienen. Positiv: Nova verzichtet auf eine 4-Wege-Funktion beim Mausrad und so fallen der Mausrad-Druckpunkt und die Scroll-Präzision sehr gut aus. Gleiches gilt für die übrigen Druckpunkte.

Fazit: Beim Preis von rund 70 Euro liegt die Nova Slider X 600 mit anderen High-End-Mäusen gleichauf. Ob die seitliche Kabelführung mit den entsprechenden Zugkräften nach Ihrem Geschmack ist, sollten Sie vor dem Kauf allerdings ausführlich überprüfen. In unseren praktischen Tests haben wir trotz anfänglicher Skepsis keinen negativen Einfluss auf die Spielfreude und Zielsicherheit feststellen können. (lc) ❑

Slider X 600

Hersteller: **Nova**	Ausstattung:	**2,22**
Web: **www.esportnova.com**	Eigenschaften:	**1,98**
Preis: **Ca. € 70,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,40**

+ Präzision
+ Ausstattung
+ Gleiteigenschaften
− Preis/Dpi-Tasten-Position

WERTUNG 1,68



Hardware-Kategorie: Netzwerk-Musik-Player

Logitech Squeezebox Duet

Die Box, mit der Sie MP3s oder Internet-Radio per WLAN auf der Stereoanlage hören, wird samt Fernbedienung geliefert. Diese stellt mit ihrem in der Diagonale sechs Zentimeter großen Display Standardgeräte deutlich in den Schatten. Dank auswechselbarem Akku und Ladestation gehören Probleme mit leeren Batterien der Vergangenheit an. Positiv: Die Einrichtung ist auch für Laien keine Herausforderung. Box an die Anlage anschließen, einschalten und den Anweisungen auf dem Display folgen. In puncto Benutzerfreundlichkeit ist die Duet beispielhaft.

Wer eigene MP3s hören möchte, muss eine Software auf seinem PC installieren, aber auch das geht schnell und unkompliziert. Erstaunlich übersichtlich kann man mit dem Scrollrad auch durch lange Listen blättern und einzelne Lieder durch Tastendruck der Abspielliste hinzufügen. Richtig glänzen kann die Squeezebox jedoch bei Internetradio und speziellen Musikdiensten wie Last.fm – dies ist auch ohne Zusatzsoftware und laufenden PC möglich. Musikdienste (Last.fm oder MP3tunes) erfordern allerdings einen kostenlosen Account beim „Squeezenetwork". Hier fungiert Logitech als Schnittstelle zu den verschiedenen Diensten.

Last.fm und die Squeezebox Duet stellen sich schnell als unschlagbares Gespann heraus. Auf dem hervorragenden Display werden alle Informationen zum laufenden Lied zusammen mit dem Plattencover angezeigt. Die Musikqualität ist weitgehend sehr gut. Man mag gar nicht glauben, dass hier kabellos Internetradio übertragen wird.

Fazit: In puncto Benutzerfreundlichkeit und Klangqualität muss die Squeezebox Duet momentan keine Konkurrenz fürchten, obwohl sie nicht gerade günstig ist. (rr)

Squeezebox Duet		
Hersteller: **Logitech**	Ausstattung:	**1,45**
Web: **www.logitech.de**	Eigenschaften:	**1,55**
Preis: **Ca. € 320,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,69**
+ Design und Einrichtung	+ Benutzerfreundlichkeit	
+ Funktionsumfang	– Preis	
WERTUNG	**1,61**	

Hardware-Kategorie: Prozessorkühler

Thermalright True Copper

Der True Copper, ein Prozessorkühler in limitierter Auflage, der bis auf das Material dem Ultra-120 Extreme entspricht, ist mit 1,9 Kilogramm ein echtes Schwergewicht. Das liegt daran, dass neben der Bodenplatte und den Heatpipes auch die Lamellen aus Kupfer gefertigt sind.

Wie bei Thermalright üblich, liegt dem Kühler kein Lüfter bei. Mit unserem Referenzlüfter S-Flex SFF21E von Scythe kann der Kühler einen Core 2 Extreme QX6850 mit einem TDP von 130 Watt zuverlässig kühlen. Im Direktvergleich mit dem Thermalright IFX-14 liegt der True Copper bei voller Drehzahl (1.200 U/min) gleichauf. Die Temperatur liegt 23,3 Grad über der Raumtemperatur. Die kleinen Lamellenabstände reichen allerdings nicht aus, um auch bei einer Lüfterspannung von sieben Volt oder weniger mit dem IFX-14 mitzuhalten. Bei sieben Volt liegt die Temperatur 32,5 Grad über der Raumtemperatur. Der Kühler eignet sich für Sockel 775- und AM2-Systeme, mit einem optionalen Montagekit ist auch eine Befestigung auf dem Sockel 1366 der Core-i7-Familie möglich. Das Fixiersystem mit seinen vier Schrauben samt Befestigungsplatte fällt wie gewohnt sehr stabil aus und hält den Kupferklotz sicher auf der Platine. Intel sieht für Sockel-775-Kühler ein maximales Gewicht von 550 Gramm vor, doch das gilt nur bei Verwendung der Intel-Pushpins. Auf Nachfrage bestätigte uns Intel, dass die zwei Kilogramm Gewicht des True Copper noch unterhalb der Lastgrenze des Sockels liegen.

Fazit: Der Thermalright True Copper bietet eine hervorragende Kühlleistung und Verarbeitung. Der Preis ist mit 80 Euro ebenfalls überdurchschnittlich hoch, zumal auch ein Lüfter im Lieferumfang fehlt. (sw)

True Copper		
Hersteller: **Thermalright**	Ausstattung:	**3,35**
Web: **www.thermalright.com**	Eigenschaften:	**3,10**
Preis: **Ca. € 80,-**		
Preis-Leistung: **Ausreichend**	Leistung:	**1,50**
+ Kühlleistung	– Hohes Gewicht	
+ Stabile Befestigung	– Preis/kein Lüfter	
WERTUNG	**2,19**	

Hardware-Kategorie: Tastatur

Logitech Illuminated Keyboard

Glaubt man den Marketing-Propheten, hat man heutzutage ohne Makrotasten, fünffache Beleuchtung und mindestens 20 Zusatztasten keine Chance mehr am virtuellen Spieltisch. Doch weniger ist manchmal mehr. Schon nach dem Auspacken begeistert das Illuminated – Logitechs Antwort auf den teilweise selbst mitgetragenen Beleuchtungswahnsinn und den allgemeinen Feature-Overkill – durch sehr gute Verarbeitung und Schlichtheit. Anders als mancher Tastatur-Brocken duckt es sich mit einer Höhe von zwei Zentimetern geradezu flach auf den Schreibtisch. Die Doppelbelegung der F-Tasten mit nützlichen Anwendungen wie Mediasteuerung oder Taschenrechner werden über eine „FN"-Taste – wie bei Notebooks Standard ist – gewählt. Diese sitzt rechts auf der Position der zweiten Windows-Taste.

Der Druckpunkt der flachen Notebook-Tasten ist genial, wenn auch gewöhnungsbedürftig. Die Tasten geben zwar ein sehr klares Feedback über den Anschlag, dieser fällt aber knallhart und nahezu ungedämpft aus. Vielschreiber, die bislang auf den einzelnen Tasten ihrer Tastatur mit Inbrunst herumgehackt haben, müssen sich also umgewöhnen. Nach einer Einarbeitungszeit lässt es sich dennoch hervorragend auf dem Illuminated schreiben und Spieler haben den Vorteil eines extrem kurzen Tastenwegs. Ein weiterer Pluspunkt ist die gute und stufenweise regelbare Beleuchtung der Tasten.

Fazit: Die Qualität, das Design und die Funktionen der Tastatur wirken wie aus einem Guss. Einzige Wermutstropfen: Die Pfeiltasten sind zu tief im Chassis eingelassen und der Tastenblock über den Pfeiltasten entspricht nicht dem Standard-Layout. Auch der Preis ist mit 60 Euro zu hoch angesetzt. (lc)

Illuminated Keyboard		
Hersteller: **Logitech**	Ausstattung:	**2,67**
Web: **www.logitech.de**	Eigenschaften:	**1,88**
Preis: **Ca. € 60,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,75**
+ Design/Verarbeitung	+ Beleuchtung	
+ Tastenanschlag	– Preis/Pfeiltastenhöhe	
WERTUNG	**1,96**	


ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT
ULTRAFORCE
FARCRY 2®
SPECIAL EDITION
UBISOFT
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Based on Crytek's original Far Cry® directed by Cevat Yerli.
usk
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE[1]
*Lieferzeit 5-7 Werktage bei Vorkasse ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. [1]Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = **Preis-Leistungs-Tipp**

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus Call of Duty 4 und Unreal Tournament 3 ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus Call of Duty 4, Crysis, Assassin's Creed und Race Driver: Grid

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 440,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 DDR3	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	2,03
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 400,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	86 Fps	83,5 Fps	2,15**
▶ Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 210,-	Radeon HD4870	512 DDR5	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 180,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 180,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	2,56**
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 100,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 130,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 170,-	Radeon HD 4850	512 DDR4	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 170,-	Geforce 9800 GTX+	512 DDR5	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75**
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 350,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 120,-	Radeon HD 4850	512 DDR3	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 130,-	Geforce 9800 GT	1.024 DDR3	650/950 MHz	111/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
Sapphire HD3850 Ultimate	ca. € 100,-	Radeon HD 3850	512 DDR3	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 65,-	Geforce 9500 GT	512 DDR2	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 310,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 240,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 110,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
MSI P45 Platinum	ca. € 150,-	P45	1.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
▶ Asus P5Q Pro	ca. € 120,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 90,-	P43	1.80/1.90	3	x16 (1), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
Elitegroup P45T-A	ca. € 80,-	P45	08/06/19/1.0	3	x16 (2), x1 (2), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,80
Asrock Wolfdale1333-GLAN/M2	ca. € 35,-	945GC	1.20/2.01	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,38

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 170,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1x Firewire, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 120,-	790GX/SB750	F2A/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 130,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 55,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3200, 5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 CF	ca. € 75,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 60,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz!	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 65,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-4-12	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 85,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 60,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 55,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 85,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	4-4-4-12	570 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-18, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Mushkin 996600	ca. € 120,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-6-18	920 MHz DDR, 1,9 Volt	7-7-6-18	7-7-6-18	1,75
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 110,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz DDR, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	ca. € 90,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
▶ OCZ Rally 2	ca. € 70,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
OCZ ATV	ca. € 30,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contour	ca. € 25,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	ca. € 145	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll (4:3) bis 22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX262wm (22 Zoll, 16:10)	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m2	Audio	1,94
Iiyama Prolite E2201W (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m2	-	2,00
LG L1953TR (19 Zoll, 4:3)	ca. € 155,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m2	-	2,06
▶ LG Flatron W2242T (22 Zoll, 16:10)	ca. € 150,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Gut	70 bis 280 cd/m2	-	2,31
24 Zoll bis 27 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo HD2442W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 970,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m2	Dyn. Helligkeit, USB	1,77
Dell 2707WFP (27 Zoll, 16:10)	ca. € 740,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	170 bis 447 cd/m2	9-in-2-Kartenl., USB-Hub	1,98
▶ Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 16:19)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m2	Lautsprecher	1,99
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m2	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll, 16:10)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m2	-	2,10

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 140,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5 ms	32 MB	99,4/98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 90,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,91
▶ Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8/94,5 MB/s	2,98

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 335,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 145,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
▶ Razer Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

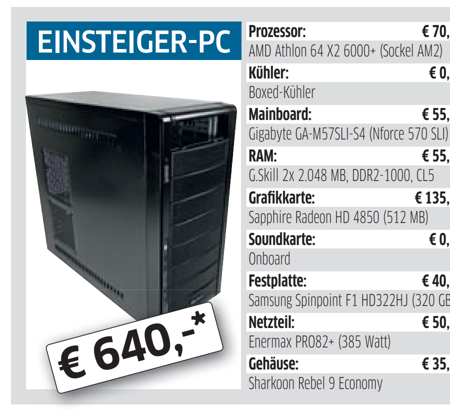
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Microsoft Sidewinder X6	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modulare Bauweise	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,48
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

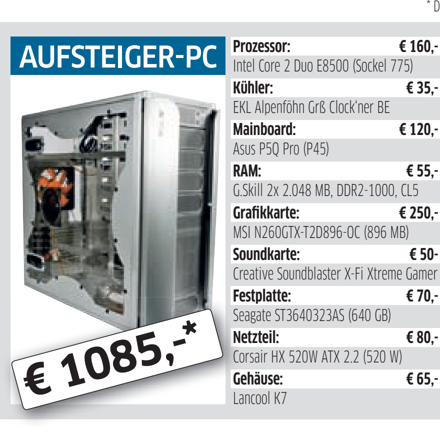
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



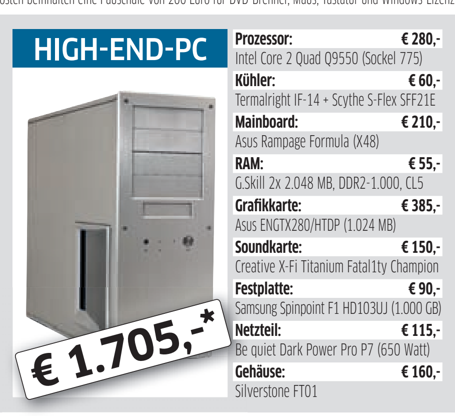
Prozessor: € 70,-
AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)
Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler
Mainboard: € 55,-
Gigabyte GA-M57SLI-S4 (Nforce 570 SLI)
RAM: € 55,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5
Grafikkarte: € 135,-
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 40,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)
Netzteil: € 50,-
Enermax PRO82+ (385 Watt)
Gehäuse: € 35,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 160,-
Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)
Kühler: € 35,-
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE
Mainboard: € 120,-
Asus P5Q Pro (P45)
RAM: € 55,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5
Grafikkarte: € 250,-
MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)
Soundkarte: € 50-
Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer
Festplatte: € 70,-
Seagate ST3640323AS (640 GB)
Netzteil: € 80,-
Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 W)
Gehäuse: € 65,-
Lancool K7

HIGH-END-PC



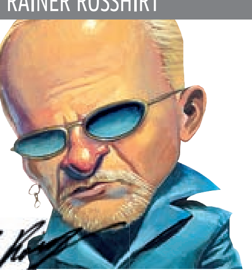
Prozessor: € 280,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)
Kühler: € 60,-
Termalright IF-14 + Scythe S-Flex SFF21E
Mainboard: € 210,-
Asus Rampage Formula (X48)
RAM: € 55,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5
Grafikkarte: € 385,-
Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)
Soundkarte: € 150,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion
Festplatte: € 90,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)
Netzteil: € 115,-
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)
Gehäuse: € 160,-
Silverstone FT01

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Immer wieder muss man von aussterbenden Arten lesen. Das ist sehr bedauerlich, aber unverständlicherweise wird eine Spezies dabei immer übersehen!"

Die Rede ist vom gemeinen Schrauber, auch Mechaniker genannt. Die Älteren unter euch werden sich vielleicht noch an den einen oder anderen dieser Familie erinnern können. Stolz trat er auf die Lichtung seines Reviers, welches oft in Hinterhöfen angesiedelt war, stets bereit, mit Schraubenzieher und anderem Gerät wahre Wunder zu vollbringen. Unschwer an Blaumann und ölverschmierten Pranken zu erkennen, scheute er keinen körperlichen Einsatz und konnte selbstständig die verschiedensten Fahrzeuge mit relativ geringen Mitteln wieder in Gang bringen. Seinen wohlverdienten Lohn nahm er auch gerne in bar direkt von der Hand. Rechnungen machten ihn immer irgendwie nervös – er war stets mehr ein Mann der Tat als des Wortes. Diese einstmals stolze Spezies wird immer mehr vom sogenannten Mechatroniker verdrängt. Dieser ist an seinem weißen, fleckenlos reinen Kittel, der auch hervorragend zu seinem Arzt-Image passt, und dem stets allgegenwärtigen Notebook zu erkennen. Statt mechanische Probleme durch ebensolche Arbeit zu lösen, schließt er nur flugs seinen Computer an den Wagen an, liest den Fehlerspeicher aus, verändert ein paar Parameter und erstellt dann ebenso flink eine hinterhältige Rechnung. Aber alles Jammern und Wehklagen um den Verlust der alten Schrauber bringt nichts, wir haben ihnen ja selbst ihren angestammten Lebensraum genommen, indem wir zuließen, dass man uns Autos verkaufte, bei denen schlichte, schöne Mechanik immer mehr in den Hintergrund trat zugunsten von allerlei elektronischem Firlefanz und eingegossenen Bauteilen. Heute benötigt ein Angestellter mehr Rechenleistung, um ins Büro zu fahren, als dereinst Neil Armstrong für die Mondlandung. Alleine die Diebstahlsicherung ist ein technisches Wunder für sich. Kleinere Unbequemlichkeiten nimmt man dafür gerne in Kauf. Mit diebischer Freude konnte ich letzten Winter meinen Nachbarn beobachten, wie er sich vergeblich mühte, in sein vereistes Auto einzusteigen. Ein Rührstück, wie es unterhaltsamer nicht sein konnte, wenn man davon absieht, dass manche Teile seines Monologes nicht jugendfrei waren. Hat man früher noch den Schlüssel mit dem Feuerzeug erwärmt, um danach die Türe mit gezielter Gewalt zu öffnen, muss man heute etwas weiter denken. Was tut man, wenn man gar keinen richtigen Schlüssel mehr hat, sondern nur eine Art Fernbedienung – von richtigen Schlössern ganz zu schweigen? Man öffnet seinen PKW mit dem Handy! Einfach den ADAC anrufen und auf sein gelbes Wunder warten. Bei meinem fahrbaren Altmetall amerikanischer Herkunft erfüllen noch mechanische Schlösser den Zweck, für den man heute Funk und Elektronik nutzt. Als Schutz vor Langfingern wurde mein Wagen schon ab Werk mit einem Benzinverbrauch ausgestattet, der den kundigen Dieb abschreckt, da er befürchten muss, wegen Spritmangel nicht außer Sichtweite zu kommen. Unkundige Diebe vergreifen sich eh nicht an meinem Prunkstück, da es doch sehr benutzt aussieht. Tatsächlich fand ich nach einer Übernachtung an der polnischen Grenze schon Werbeflyer für günstige Neuwagenfinanzierungen unter meinem Scheibenwischer. Alles in allem ein ideales Biotop für den Schrauber, der hier zeigen kann, was wirklich in ihm steckt. Und solange das technische Museum kein Geld für eine neue Alarmanlage hat, ist auch die Versorgung mit Ersatzteilen sichergestellt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Rossis Welt

„Wer spielt eigentlich die Weihnachtsfee?"

Hi RR!

Ich finde es toll, das du dich in dieser Ausgabe von „Rossis Welt" dazu durchgerungen hast, zumindest einmal dein linkes Auge und die linke Wange nicht mehr zu verstecken. Aber mich wundert es, dass ein Hänfling wie der Herr Burtchen dich bei einem Zusammenstoß zu Fall bringen kann. Wer spielt eigentlich die Weihnachtsfee?

Mit freundlichen Grüßen, Herr Steck

Okay – wir duzen uns. Ich habe da nichts dagegen, auch wenn mir der Vorname „Herr" bisher nicht untergekommen ist. Um Missverständnissen vorzubeugen, werde ich es jedoch tunlichst vermeiden, dich mit deinem Vornamen anzusprechen. Bei den Szenen mit den Zusammenstößen handelt es sich um Stunts, die wir stundenlang geprobt haben. Natürlich wissen wir alle aus der Physik, dass sich beim Zusammenstoß zweier Körper zuerst der Körper mit der geringeren Masse verformt. Dann hätte aber der Gag nicht funktioniert. Somit ignorierten wir ein wenig die physikalischen Gesetze, was ja auch in anderen Filmen zur Genüge vorkommt. Bei meinem Auge und der Wange handelte es sich übrigens um ein hochbezahltes Bodydouble! Die Weihnachtsfee spielte unsere Redaktionsassistentin, die extra für diese Folge komplett in Weiß gekleidet wurde, was sie sonst nie ist. Es hat sich als ausgesprochen schwierig erwiesen, ein T-Shirt zu kaufen, das Aussparungen für Flügel im Schulterbereich hat. Wir mussten uns mit einem handelsüblichen Exemplar und einer Schere behelfen, was hoffentlich im Film nicht sichtbar ist.

Vorschlag

„Ein Heft im Monat ist einfach zu wenig."

Herr Rosshirt,

auch auf die Gefahr hin, dass ich mich bei Ihnen mit meiner E-Mail bis

ROSSIS RACHE AN **HERRN MÖLLER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Möller, bitte entschuldigen Sie, dass ich ausgerechnet Sie anspreche. Ich hätte genauso gut eine der 136 anderen Personen, die mir eine ähnliche E-Mail geschrieben haben, ansprechen können, aber Ihren Namen habe ich mir nun einmal gemerkt. Doch nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ich finde es sehr schmeichelhaft, dass Ihnen die letzte Ausgabe von „Rossis Welt" so gut gefallen hat, und bedanke mich im Namen aller Mitwirkenden für Ihr Lob. Allerdings muss ich es energisch ablehnen, Ihnen die Telefonnummer der Kollegin zu überlassen, welche in besagter Folge die Weihnachtsfee spielen musste. Auch die Aussicht auf ein Tauschgeschäft wird mich von diesem Entschluss nicht abbringen. Es wären in Ihrem Fall zwar leicht verdiente 50 Euro, aber so leicht bin ich nicht zu haben, obwohl ich stets betone, dass mein gehalt immer klein geschrieben wird. Allen finanziellen Verlockungen zum Trotz werde ich keine Partneragentur eröffnen. Ihre Begeisterung für die Kollegin kann ich zwar durchaus nachvollziehen, allerdings kann das ihr Ehemann auch. Und der weiß immerhin, wo mein Auto parkt!

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

auf die Knochen blamiere, da ich es hier mit einem regelrechten „Rechtschreibfetischisten" zu tun habe, habe ich es doch gewagt, Ihnen meinen Vorschlag zu schicken. Ein Heft im Monat ist einfach zu wenig für einen Fan von euch. Wenn ihr euch dazu entschließen würdet, 2x im Monat ein Heft zu drucken und ihr dann bestimmt mehr Mitarbeiter benötigt, würde ich mich unter bestimmten Voraussetzungen dazu überreden lassen, mich eurem Team als Motivationstrainer (bewaffnet mit Nudelholz und Peitsche) anzuschließen. Als Bestechungsversuch lege ich einen echten unechten Lederstuhl (bei Arbeitsbeginn) für dein Büro obendrauf.

Liebe Grüße wünscht euer zukünftiger
Motivationstrainer Alexander

Es stimmt zwar, dass ich die deutsche Sprache und deren korrekte Anwendung durchaus schätze, fühle mich dabei aber keineswegs als Fetischist! Ich pflege der Sprache keine religiöse Größe zuzuweisen und sexuell bringt mir korrektes Deutsch auch nicht unbedingt allzu viel. Da bevorzuge ich andere Dinge, was aber wieder einmal etwas ist, worauf ich hier garantiert niemals und unter gar keinen Umständen eingehen werde! Zurück zum Thema. Zweimal monatlich ein Heft herauszubringen wäre nicht einmal eine so dumme Idee, wie es auf den ersten Anschein wirken mag. Allerdings brauchen wir dazu keinen Motivator. Das doppelte Gehalt alleine würde mir und den meisten meiner Kollegen schon reichen. Was allerdings wiederum voraussetzen würde, dass die PC Games auch doppelt so oft gekauft werden müsste. Vielleicht motivieren Sie uns ja erst einmal damit, dass Sie anfangen, zwei Ausgaben unserer Zeitschrift pro Monat kaufen, was besser funktionieren würde als alles, was Sie mit einem Nudelholz anstellen könnten.

Quiz

„Die gestellte Frage ist diesmal nicht zu beantworten."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

zunächst möchte ich Ihnen mitteilen, dass ich über die Fragestellung aus der Rubrik „Wer bin ich?" sehr irritiert bin, da auf diesem Bild keine Person erkennbar ist! Die gestellte Frage ist somit diesmal nicht zu beantworten. Sollte sich (natürlich nicht durch Sie) jedoch ein Fehler eingeschlichen haben und die Frage eigentlich „Was bin ich?" lauten und sich auf das bräunlich-weiße Ding in der Bildmitte beziehen, so ist die Antwort recht einfach. Es handelt sich dabei um ein Kleptomanen-Abwehrsystem als tierische zentrale Einheit – öfter auch als K-A-T-Z-E abgekürzt und im Volksmund (wenn auch recht selten) als Diebstahlsicherung bekannt. Überrascht bin ich allerdings, wie fortschrittlich doch Ihre Büroausstattung ist, denn das von Ihnen verwendete Modell einer K-A-T-Z-E sieht einer real existierenden Hauskatze äußerst ähnlich. In der Hoffnung, Ihre (eigentlich nicht gestellte) Frage korrekt beantwortet zu haben, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen

David Blazek

Dass es sich bei Katzen um Dinge handelt, wird jeder Katzenhalter energisch bestreiten und seinem Schnurrer uneingeschränkte Persönlichkeitsrechte zugestehen. Hervorheben möchte ich Ihre Definition, die ebenso originell und unterhaltsam wie falsch ist. Dieses Einzelstück dient keineswegs der Diebstahlsicherung, sondern eher der allgemeinen Verbesserung der Lebensumstände, hervorgerufen durch Demonstrationen (nicht zuschaltbar, sondern willkürlich startend) von meditativer Ruhe und Gelassenheit. Bei besagtem Exemplar handelte es sich auch keineswegs um irgendeine dahergelaufene Katze, sondern um den Stubentiger von Ch. Burtchen, was sehr zu meiner Überraschung sogar etliche Leser vermutet haben. Im Verbund mit vorher erwähnter Eigenschaft kann man daher also durchaus von einem Mitarbeiter sprechen, wenn auch eher im philosophischen Sinn.

Abschreckung

Hallo Rainer,

ich kann mir schon vorstellen, warum dir so wenige schreiben. Vermutlich schreckt die Aussicht auf „unglaubliche Raritäten" aus der Rumpelkammer den einen oder anderen Leser dann doch eher ab?

Mit freundlichen Grüßen:
Martin Wunderlich

Da hast du aber etwas ganz Wichtiges falsch verstanden! Mein Etat erlaubt es leider nicht, mir Zuschriften von euch zu kaufen – ich bin da gänzlich auf freiwillige Spenden angewiesen. Und wenn „unglaubliche Raritäten" nicht ziehen, was würde denn dann funktionieren? Wenn du dann schon beim Nachdenken bist, kannst du dir auch noch gleich überlegen, auf welchen Leserbriefseiten mehr … äh … „Zeugs" verschenkt wird. Ich bin sicher, dass diese Liste sehr klein und ausgesprochen überschaubar ausfallen wird.

Schlitten

Hi Rossi,

angeregt durch deine Kommentare habe ich die Schlittentauglich-

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Seltsame Übereinstimmungen des Spielemarkts mit dem Rest der Welt**

5) **19,2** Mio.: So viele Menschen erwarben bisher die putzigen Nintendogs. Weniger putzig dürften die 19,2 Millionen Menschen sein, die 2007 den Flughafen Zürich benutzten.

4) **31,38** Mio.: Auf diese Summe bringen es die Abverkäufe von **Pokémon Rote/Blaue/Grüne Edition**. Das mag nach viel klingen, aber alleine im letzten Jahr wurden bei uns genauso viele Alpenveilchen verkauft, die zudem deutlich besser riechen.

3) **34** Mio.: Diese stolze Anzahl an Abverkäufen kann die Playstation Portable (PSP) für sich verbuchen – damit zieht sie mit der bei uns alleine im Jahr 2005 abgesetzten Stückzahl an Digitalkameras gleich.

2) **800** Mio: So viele Dollars konnten 2007 mit Online-Rollenspielen umgesetzt werden. Microsoft verdiente genau dieselbe Summe mit den Verkäufen der SharePoint-Server-Lizenzen.

1) **22,54** Mio.: Zweifellos die originellste Zahl dieser Folge. Auf das Stück genau ist dies die Summe bis einschl. Herbst 2008 aller verkauften Exemplare von **Wii Sports** und der in Deutschland bisher produzierten Einkaufswägen!

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

keit der PC Games getestet und wurde bitter enttäuscht. Sowohl mit als auch ohne die DVD im Heft waren die Rutscheigenschaften eher mäßig. Außerdem war bereits nach einer Fahrt ein Großteil des Papiers abgerissen bzw. die CDs gebrochen.

MfG Moe

So etwas geht natürlich nicht mit der normalen PC Games – das hättest du wissen müssen! In solchen Fällen ist es zwingend notwendig, sich die PC Games Premium zu kaufen, welche durch eine ausgesprochen stabile Folienverpackung höchst effektiv vor Abrieb geschützt ist.

Frauenfragen

Hallo Rossi.

Ich bin Erich (Nick: Venuscasanova). Stimmt nicht, was du sagst! Innen Leserbrief vonne Frau. Letztes mal. Mit nur fünf Wörter-Satz. Wegen Männer und so. Paß auf. Rossis Rumpelkammer is jedesmal Klasse BIER! Sisse, sechs. GRUNZ, LACH! Und mitte Rechtsschreibfehlers. Für wat habt Ihr Korrekturleser? So Rossi. Hausse rein.

Erich

Ich habe bisher immer die stille Hoffnung gehegt, dass sich Männer nur in Gegenwart von Frauen zum Idioten machen. Aber wie man an dir sehen kann, brauchen wir dazu gar keine Frau, das können wir auch alleine. Wenn ich so etwas lese, frage ich mich manchmal wirklich ernsthaft, wie es Frauen aushalten, mit Männern zusammenzuleben. Zumindest das dürfte aber eine Problematik sein, die sich für dich kaum stellen wird.

Mehr vom Quiz

„Er wartet bestimmt jetzt auf seine Lasagne."

Servus Rainer,

meiner Meinung nach ist der „Kollege" auf dem Bild euer Hardware-Spezialist im Bereich Gaming-Mäuse. Dem Bild nach zu urteilen hat er gerade eine Gaming-Maus für ein Notebook getestet (erkennbar an dem USB-Kabel rechts) und wartet bestimmt jetzt auf seine Lasagne.

Gruß: André

Aus verschiedenen Gründen haben wir uns dazu durchgerungen, diesen Kollegen (der übrigens eine Kollegin ist) nicht fest einzustellen. Stattdessen wird sie quasi als freie, externe Mitarbeiterin geführt. Bei Produkttests störten stets Kratz- und Biss-Spuren die Testobjekte, was jedoch noch hinnehmbar gewesen wäre. Da sie jedoch dazu neigt, mehrmals pro Stunde ein kleines Schläfchen zu halten, wäre sie ein denkbar schlechtes Beispiel für die Kollegen im Büro.

Noch mehr vom Quiz

Nun also zu meinen Deutungen, die Tätigkeit der Katze betreffend. Da käme zunächst einmal die Möglichkeit einer Inkarnation von Herrn Rossi infrage, was naiven Gemütern vielleicht anhand der Fellfarbe, die vage an Rossis Haarschopf erinnert, und wegen des eindringlichen, unergründlichen Blickes in den Sinn käme. Ich persönlich halte diese Option für nicht wahrscheinlich, da sich Herr Rossi ja noch stabiler Gesundheit erfreut und es dann inkarnationsmäßig sicher Verwirrungen gäbe. Ich möchte mich doch lieber an Erfahrungswerten orientieren. Da sitzt ja nun diese Katze auf einem Laptop, was mich sofort an eigene Katzen erinnerte, die diesen Platz wegen der ausstrahlenden Wärme ebenfalls sehr schätzten. Allerdings hat sich in all den Jahren, in denen ich Katzen beherbergte, auch der Verdacht eingeschlichen, diese Tiere haben etwas gegen Dinge und Gegenstände, die eventuell die Aufmerksamkeit ihres Besitzers von ihnen ablenken könnte. In Zeiten der Computersucht und ähnlichen Phänomenen leicht nachvollziehbar. Welcher Katzenliebhaber kann schon ein kuscheliges Fellpurzelchen von einem Laptop entfernen, nur um seiner Spiellust zu frönen? Es scheint mir sehr wahrscheinlich zu sein, dass diese Katze, ob nun männlich oder weiblich, als positiver Emotionsverstärker bei Ihnen arbeitet, damit sich alle einbilden können, die Welt sei völlig in Ordnung, wenn die Redaktionskatze einen mag. Allerdings mag ich mir nicht ausmalen, welche Blüten das Streben nach Erreichen der Zuneigung der Katze treibt. Da entstehen sicher Situationen von witzig über hochnotpeinlich bis hin zu bizarr. Ich würde mich freuen, solche Situationsbeschreibungen einmal lesen zu dürfen.

Mit freundlichen Grüßen:
Tina Wolle-Schuh

Vielen Dank für Ihre umfangreiche E-Mail, die ich hier aus Platzgründen leider nur stark gekürzt wiedergeben kann. Irgendwann sollte ich mir doch eine Möglichkeit einfallen lassen, auch solche Schreiben in ihrer ganzen, eindrucksvollen Länge veröffentlichen zu können, was im Verbund mit meinen Antworten jedoch ein Buch voraussetzen würde, gegen das Krieg und Frieden geradezu minimalistisch wirkt. Sie treten hier den Beweis an, dass Frau-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Alexander kurz vor seiner Ankunft im Land der begrenzten Unmöglichkeiten

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



en das größere Einfühlungsvermögen besitzen und bestimmte Fragen einfach besser beantworten können. Punktgenau haben Sie den Einsatzzweck richtig eingeordnet und eine Geschlechtsgenossin von Ihnen konnte sogar noch den richtigen Besitzer (bei einer Katze sollte man wohl eher von Halter sprechen) nennen. Respekt. Allerdings wird jedwede Ähnlichkeit mit meiner Person von mir und der Katze energisch bestritten, wobei Ersterer sogar ein wenig zum Beleidigtsein tendieren könnte. Auch pflegt mein „Haarschopf" nicht die komplette Hautoberfläche zu bedecken (weitere Details werden hier garantiert nicht erörtert!) und meine Fellfarbe ist auch keineswegs im rötlichen Bereich anzusiedeln. Falls es Sie – und natürlich auch andere Leser – interessiert, könnte an dieser Stelle durchaus auf die Haustiere von Kollegen eingegangen werden, was ich persönlich für eine ausgesprochen angenehme Variante des monatlichen Quiz halten würde.

Noch viel mehr vom Quiz

„Es dämmerte mir langsam, aber sicher."

Guten Abend, Herr Rosshirt!

Als ich diese unschuldige Mieze auf einem Laptop sitzen sah, dämmerte es mir langsam, aber sicher. Ich bilde mir ein, vor etwa 4 Jahren genau diese Mieze in deiner Rumpelkammer gesehen zu haben und gelesen zu haben, dass jene der Chefredakteurin Petra Fröhlich gehört. Deshalb hier die Antwort: Diese Katze stellt die Chefredakteurin Petra Fröhlich symbolisch dar! Auf die Richtigkeit meiner Aussage hoffend und Ihnen noch einen schönen Samstagabend wünschend,

Daniel Zabloschi

Ich bin wirklich überrascht. Kaum hat das Objekt auf dem Foto in dieser Rubrik eine Ganzkörperbehaarung, kommen mehr als dreimal (!) so viele Zuschriften. Ich überlege ernsthaft, eine Haustierrubrik einzurichten. Meine aufrichtige Bewunderung für Ihr Gedächtnis und Ihre Kenntnis aller Ausgaben der PC Games. Das ist so lange her, dass selbst ich das vergessen habe. Leider liegen Sie jedoch symbolisch und sachlich falsch, aber die beiden Stubentiger haben wirklich große Ähnlichkeiten.

Das Hero-Prinzip

„Ich muss Sie auf einen groben Fehler hinweisen."

Sehr geehrter Herr Rosshirt!

Obwohl ich Ihre Ausführungen über das Hero-Prinzip sehr aufschlussreich fand, muss ich Sie doch auf einen groben Fehler hinweisen: Bei sämtlichen von Ihnen aufgelisteten Hero-Spielen handelt es sich lediglich um Minispiele, die vom Schöpfer (hiermit sind natürlich Sie gemeint) in das oft nervenaufreibende und äußerst langwierige Hauptspiel Life-Hero eingefügt wurden. Lediglich zeit- und geduldaufwendigere Spiele wie bspw. School-Hero oder Work-Hero können mit gutem Willen noch als Add-ons betrachtet werden.

PS: Mögliche Sachpreise für diese geniale Berichtigung sind zu senden an: Adresse auf Anfrage

Hochachtungsvoll, Harun

Ach herrje ... Was ging denn bei Ihnen schief? Ich kann jetzt natürlich keinerlei Aussagen über Ihr Leben treffen, aber bei meinem Leben handelt es sich keineswegs um ein Spiel. Es findet sozusagen im RL (Real Life) statt. Das mag Sie jetzt erschrecken, aber so schlimm ist es gar nicht. Okay, man kann kaum cheaten und ein Neustart gestaltet sich ungemein schwierig. Aber dafür ist die Grundausstattung quasi Freeware und kostenlos zu bekommen. Add-ons können in nahezu unbegrenzter Anzahl hinzugefügt werden, wobei man hier nicht einmal auf den Hersteller achten muss. Ich gebe zu, dass das Regelwerk ausgesprochen umfangreich und schwer verständlich ist, aber dafür ist die Spieltiefe unerreicht!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(P) Pocket PC, Der



Eier legende Wollmilchsau der Moderne. Ursprünglich dazu gedacht, zu telefonieren und ein wenig mit MS-Office-Anwendungen unterwegs zu spielen, müssen heutige Geräte natürlich auch alle möglichen Multimediaanwendungen beherrschen. Niemand möchte ja in die unangenehme Lage kommen, dass er seine Tabellen, Texte, Urlaubsfotos und Lieblingslieder nicht ständig griffbereit hat. Nach Erscheinen des iPhones mutierten auch bisher kreuzbrave Pocket PCs zu bunten, blinkenden Dingern und der gute, alte Stift hat ausgedient, weil alles unbedingt mit Gesten steuerbar sein muss, egal über welche verbogenen Wurstfinger der User verfügt. Hat man früher sein Handy verloren, waren nur die Telefonnummern futsch und man musste ein neues kaufen. Bei Verlust eines Pocket PCs empfiehlt sich – wegen der darin stets enthaltenen Daten – der Umzug in ein anderes Land und eine Namensänderung.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Getarnter Router

Alles eine Frage des Geschmacks



Eigentlich ist es ja gar keine üble Idee, einem optisch eher langweiligen Bauteil eine ansprechende Form zu geben. Gerade Router eignen sich nun nicht gerade als Zierde für ein Zimmer. Das Gerät als Blumenvase zu tarnen, ist ein genialer Einfall. Aber warum hat man damit einen Designer beauftragt, der entweder blind ist oder an schwerer Geschmacksverirrung leidet? Das Ding ist noch hässlicher als ein normaler Router. Zudem erinnert es in sehr beunruhigender Weise an ein Kraftwerk. Da kann auch das alberne Grünzeug nichts mehr retten.

http://dvice.com/archives/2008/11/a_router_combin.php



Vor 10 Jahren

Januar 1999

TEST DES MONATS

The Dark Project

Eines der innovativsten und aufregendsten Spiele des Jahres", so schrieb Redakteur Andreas Sauerland damals über **The Dark Project: Der Meisterdieb**. Das Genre der Schleich-Shooter war gegründet.



Ungewöhnlich für die damalige Zeit war vor allen Dingen, dass sich der Held Garrett eben nicht wie üblich mit fantastischen Kräften oder riesigem Waffenarsenal zur Wehr setzte. Nein, Garrett war ein Dieb, ein Meister der Verstohlenheit. Und so mussten Spieler umdenken: Licht bedeutete Gefahr, Schatten dagegen Sicherheit. Auch die Beschaffenheit des Bodens erwies sich für ein unerkanntes Vorankommen entscheidend.

Garretts Arsenal an Hilfsmitteln tat sich mit Ungewöhnlichem hervor: Mit Wasserpfeilen brachte er Fackeln zum Erlöschen, Moospfeile dämpften Schritte, Seilpfeile dienten als Kletterhilfe. Kämpfe gehörten ebenfalls zum Spiel, wenn auch deutlich seltener. Der beste Weg war meist, Gegner lautlos von hinten auszuschalten oder zu umgehen. Eine echte Innovation also, die unsere Tester vor Begeisterung übersprudeln ließ. Satte 94 Prozent Spielspaß vergab PC Games. Besonders die hervorragende Geräuschkulisse fand Anklang: Im Halbdunkel der Spielwelt war es besonders wichtig, seinem Gehör zu vertrauen und Wachen zu belauschen. Tipp der Kollegen von einst: Licht dimmen, Nerven stählen, Boxen aufdrehen und genießen! ❏

HARDWARE-TRENDS

Schall-Platinen

ISA ist out! Die Bauform für Soundkarten wird abgelöst von neuen, kleineren und leistungsstarken PCI-Modellen. Die überzeugen nicht nur durch gehörige Platzersparnis, sondern zaubern auch erstaunlich soliden Raumklang in Spielezimmer. Konkurrierende Schnittstellen (A3D, DirectSound und EAX) machten den Test der neuen Modelle für unser Team allerdings zur Mammutaufgabe mit vielen Stunden Arbeit.

DIE TOP-5-TESTS

1. The Dark Project | Looking Glass
Innovation 1999: Das Untergenre der Schleichspiele wird erfunden.

2. Starcraft: Brood War | Blizzard
Heute gilt dieses Add-on als Meisterstück mit legendärem Ruf.

3. Baldur's Gate | Bioware
Mit diesem Rollenspiel begründete Entwickler Bioware seinen guten Ruf.

4. Turok 2 | Acclaim
Eine solide Fortsetzung des Dino-Shooters, wenn auch sehr linear.

5. Madden NFL 99 | EA Sports
Interessiert in Deutschland zwar keinen Menschen, gut ist's trotzdem.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Dave Dienstbier?

Dienst ... Bier? Bitte, wer? Nein, den Namen haben wir uns nicht ausgedacht, und ja, wir wussten selber bis vor Kurzem nicht, wer das ist. Aber für solche Fälle gibt es ja diese Rubrik und wir klären Sie (und uns!) natürlich gerne auf.



Dave Dienstbier, leidenschaftlicher Bodybuilder und Spieleentwickler, hatte seinen Auftritt in der PC Games 02/99. Zu dieser Zeit war Dave Produzent von **Turok 2: Seed of Evil** und philosophierte über Ideen-Klau („Warum nicht die guten Ideen anderer nutzen, um mein Produkt besser zu machen?"), moderne Grafik und seine Träume („Ein Millionen-Seller in Japan!"). Seit 1995 arbeitete Dienstbier für die Spielefirma Acclaim hauptsächlich an der **Turok**-Reihe. 2003 verließ er die Firma und wechselte zu Stormfront Studios, das für viele erfolgreiche EA-Sport-Titel verantwortlich ist. Seit 2007 arbeitet Dave bei Secret Level Games, einem Sega-eigenen Studio. Von dort kam zuletzt das mäßige **Iron Man** für die Xbox 360, eine Neuauflage des Klassikers **Golden Axe** ist ebenfalls in der Mache. ❏

SPECIAL

Machtbeben

1999 war ein großes Jahr für Lucas Arts: Mit **X-Wing Alliance** stand ein neues Weltraumspiel in den Startlöchern, das großartig zu werden schien. Zudem sagte **Indiana Jones und der Turm von Babel** der kessen Lara Croft den Kampf an. Auf zwölf Seiten widmete sich PC Games ausführlich den beiden Titeln. Lustige Entdeckung am Rande: Mitten im Artikel grinst die fröhliche Lara Croft aus einer Werbung, so als wollte sie sagen: „Mich gibt es in zehn Jahren noch, Indy!"

TOMB RAIDER

Lara überall

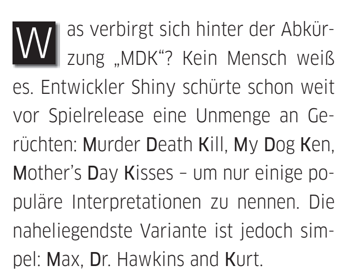
Fluchtversuch zwecklos: 1999 ist die kurvige Schatzsucherin in aller Munde. Auch PC Games kann sich diesem Trend kaum entziehen: Neben Werbung finden sich riesige Poster der gerenderten Lady in den Ausgaben von 99, es scheint, als hätte Lara Croft auf dem Chefredakteurs-Sessel Platz genommen. Ende der Neunziger schafft Lara außerdem den Sprung in andere Medien, ein Erfolg, der zu damaligen Zeiten höchst selten war: Lara im Ärzte-Video, Lara auf Litfaßsäulen und Lara in Werbespots. Was Fans zur Verzückung brachte, kostete Gegner der kessen Dame bald den letzten Nerv. Ähnlich geht es heute wohl **World of Warcraft**-Hassern.

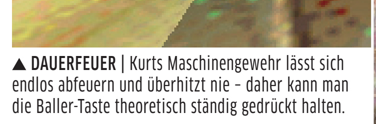
Zehn Jahre später stellen wir fest: Lara Croft gibt es noch immer. Zwar erlebte die Serie einige heftige Tiefschläge, von denen sie sich bis heute kaum erholt hat, doch Publisher Eidos denkt nicht daran, sein einstiges Zugpferd in den Ruhestand zu schicken. Denn Verehrer hat die schießwütige Schönheit noch immer genug. ❏



AUF DVD
• Video zum Spiel

MDK





▲ DAUERFEUER | Kurts Maschinengewehr lässt sich endlos abfeuern und überhitzt nie – daher kann man die Baller-Taste theoretisch ständig gedrückt halten.

▶ STURZFLUG | Zu Beginn einer Mission rast der Held im Freiflug auf sein Zielgebiet zu, muss Suchstrahlen und Lenkraketen ausweichen. Simpel, aber kultig!

▼ DRAUFGESCHAUT | In der Scharfschützen-Ansicht stehen Kurt verschiedene Munitionstypen zur Verfügung, die man auch für einige Rätsel benötigt.



Was verbirgt sich hinter der Abkürzung „MDK"? Kein Mensch weiß es. Entwickler Shiny schürte schon weit vor Spielrelease eine Unmenge an Gerüchten: Murder Death Kill, My Dog Ken, Mother's Day Kisses – um nur einige populäre Interpretationen zu nennen. Die naheliegendste Variante ist jedoch simpel: Max, Dr. Hawkins and Kurt.

Diese drei sind nämlich die Hauptdarsteller eines der irrwitzigsten und besten 3D-Action-Spiele der 90er-Jahre. In **MDK** spielt man den Helden Kurt Hectic, einen Hausmeister, der von Dr. Hawkins mit einem gepanzerten Anzug und einer Schnellfeuerkanone ausgestattet wurde. Letztere lässt sich umfunktionieren, was den Clou des Kampfsystems ausmacht: Bei Bedarf schraubt Kurt die mit endlosem Munitionsvorrat gesegnete Waffe auf seinen Helm und nutzt sie so als Scharfschützengewehr. Aus der Ego-Sicht zoomt er seine Feinde dann über gigantische Distanzen ins Fadenkreuz.

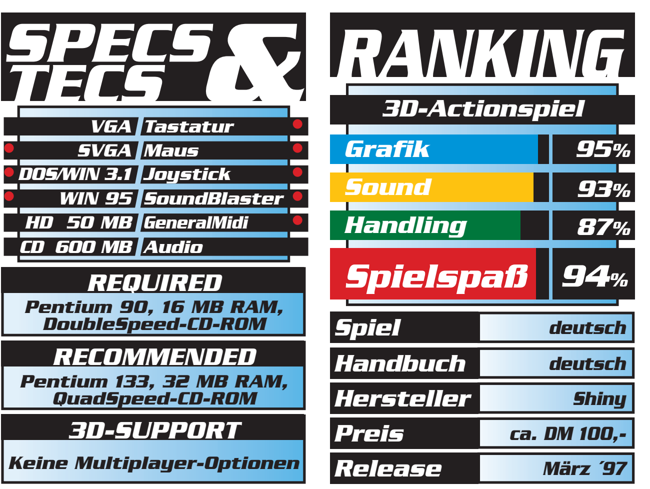
Das enorme Spieltempo verdankt **MDK** einer geradezu chaotischen Lässigkeit, mit der die Spieldesigner ihre wirren Ideen auslebten. Das Spiel ist von Humor und dem Drang nach Ungewöhnlichem geprägt: Zu Beginn jeder Mission stürzt Kurt auf einen Planeten hinab, muss Raketen ausweichen, Items aufsammeln. Dann, im Zielgebiet angekommen, hüpft, rennt und gleitet er in einem Affenzahn durch die erstaunlich großen Levels und ballert dabei, was das Zeug hält. Missionsabschnitte sind oft durch Minispiele verbunden, sodass Kurt mal als menschlicher Schlitten eine Bahn hinab- oder auf einem Skateboard einen Tunnel entlangrast. Zwischendurch nimmt man Platz in einem Gleiter, lässt Bomben auf die absurd quakenden Gegner herabprasseln oder man beordert Max, einen vierarmigen Hund, zu einem Luftangriff herbei.

Die Steuerung ist auch für heutige Verhältnisse erträglich und der treibende Soundtrack aus der Feder von Tommy Tallarico gilt zu Recht als Klassiker. Grafisch war **MDK** aus zweierlei Hinsicht eine Wucht: Zum einen, weil das Spiel selbst auf schwachen Pentium-Prozessoren mit wenig Arbeitsspeicher flüssig lief. Zum anderen, weil die Engine weitläufige Levels ohne störendes Aufpoppen von Objekten berechnete, der Spielfluss ungehemmt von Ladezeiten war und viele Texturen mit Schärfe verblüfften. Shinys Grafiker erkauften sich diese Pracht mit raffinierten Tricks: Kurts Charaktermodell etwa war kein Speicher fressendes 3D-Objekt, sondern eine fantastisch animierte 2D-Figur.

Warum probieren Sie es nicht aus? Entweder für 5 Dollar (ca. € 3,80) auf www.gog.com oder gratis über Gametap (www.gametap.com). Wir empfehlen gog.com, da die Gametap-Version Probleme beim Speichern macht und keine Direct-3D-Unterstützung bietet. ❑

PC GAMES 4/97 ÜBER MDK

Das sagten wir damals …



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 50 MB	GeneralMidi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
Keine Multiplayer-Optionen

RANKING

3D-Actionspiel

Grafik	95%
Sound	93%
Handling	87%
Spielspaß	94%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Shiny
Preis	ca. DM 100,-
Release	März '97

Wer hat's gemacht?

Das Studio Shiny Entertainment hat einen langen Weg hinter sich und ist – unter anderem Namen – auch heute noch aktiv.





Der Brite David Perry gründete das Studio Shiny Entertainment im Oktober 1993. Es hatte seinen Sitz in Südkalifornien und war für seine eigenwilligen Werke bekannt. Das Jump & Run **Earthworm Jim** war Shinys erster großer Hit. Nach der Fortsetzung wagte Shiny sich mit **MDK** (1997) erfolgreich auf 3D-Terrain. Zu diesem Zeitpunkt war das Studio bereits im Besitz von Interplay, daher ging die Entwicklung von **MDK 2** an Bioware (**Mass Effect**) über. Shiny produzierte derweil zwei gute, aber kommerziell erfolglose Titel: das Actionspiel **Messiah** sowie den Kritikerliebling **Sacrifice**. Shiny wurde 2002 an Atari verkauft, zusammen mit der **Matrix**-Lizenz. Die von Shiny entwickelten Actionspiele **Enter The Matrix** (2003) und **The Matrix: Path of Neo** (2005) ernteten schlechte Kritiken, verkauften sich aber erstklassig. In 2006 wurde Shiny von Foundation 9 Entertainment übernommen, dem – laut eigenen Aussagen – größten unabhängigen Entwicklerstudio der Welt. Shiny fusionierte 2007 mit dem Studio The Collective zu Double Helix Games. Ihr erstes Produkt: **Silent Hill: Homecoming**, das hierzulande im Februar 2009 erscheint.

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



Intel® Pentium® Dualcore E5200

- Prozessor: Intel® Pentium® Dualcore E5200 (2x 2.5 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9500GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2x PCI, 1x PCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 4x SATA/Raid, Front USB

349.- € oder Finanzkauf [2] ab 6€/mtl.

Art-Nr. 4845

Inklusive Windows Vista® Home Premium 428.99



AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ABIT® A-N68SV
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf [2] ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4776

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99



Intel® Core™2 Duo E7300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7300 (2x 2.67 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 7097

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



Intel® Core™2 Quad Q6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

699.- € oder Finanzkauf [2] ab 13€/mtl.

Art-Nr. 7080

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

AMD Phenom™ X4 9550

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9550 (4x 2.2 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD4870
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

749.- € oder Finanzkauf [2] ab 14€/mtl.

Art-Nr. 7088

Inklusive Windows Vista® Home Premium 828.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® P5N-D
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

949.- € oder Finanzkauf 2) ab 18€/mtl.

Art-Nr. 4783

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1028.99



Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 7078

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99

Intel® Core™2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ABIT® IP35P
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATI Radeon® HD4870X2
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1599.- € oder Finanzkauf 2) ab 30€/mtl.

Art-Nr. 4816

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1718.99

Intel® Core™i7 920

Erfordert ein 64-bit Betriebssystem!

- Prozessor: Intel® Core™ i7 920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Coolermaster Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, E-SATA, Front USB

1699.- € oder Finanzkauf 2) ab 32€/mtl.

Art-Nr. 7098

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1818.99



Intel® Core™i7 965

Erfordert ein 64-bit Betriebssystem!

- Prozessor: Intel® Core™ i7 965 Extreme Prozessor (4x 3.20 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATi Radeon™ HD4870X2
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 20xDL DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Coolermaster Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, E-SATA, Front USB

2799.- € oder Finanzkauf 2) ab 53€/mtl.

Art-Nr. 7075

Inklusive Windows Vista® Ultimate 2918.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

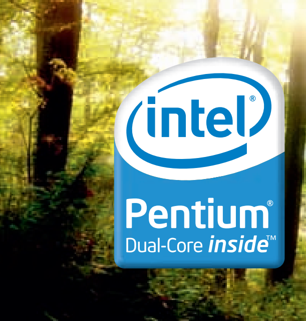
VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.





15,4" WXGA GLARE TYPE

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T3400 mit 2x 2.16 GHz
- 2048MB DDR2-Speicher 667MHz
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS

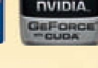
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

499.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.

Art-Nr. 7101

Inklusive Windows Vista® Home Premium 558.99





15,4" WXGA GLARE TYPE

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

599.- € oder Finanzkauf 2) ab 11€/mtl.

Art-Nr. 7058

Inklusive Windows Vista® Home Premium 658.99







- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), LAN, WLAN, 2.0 Sound, 7in1 Cardreader, 3xUSB, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

659.- € oder Finanzkauf 2) ab 12€/mtl.

Art-Nr. 7062

Inklusive Windows Vista® Home Premium 718.99

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY





- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

729.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 7063

Inklusive Windows Vista® Home Premium 788.99







- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

879.- € oder Finanzkauf 2) ab 16€/mtl.

Art-Nr. 7039

Inklusive Windows Vista® Home Premium 938.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Ab-16-DVD:

Seite 1:

Vollversion
Deus Ex: Invisible War

Demo
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

Tools
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar
ScummVM

Bugfixes
Fallout 3 v1.0.0.15 (d)
Gothic 3: Götterdämmerung v1.1 (d)
PES 2009 v1.20 (int)

Mods & Maps
Call of Duty: World at War
- Ze Limper's Call of Duty World at War Weaponskins
King's Bounty
- King's Bounty Free Battle Camera
Far Cry 2
- Shootout

Extras
Hörspiel: Sacred 2: Fallen Angel

Seite 2:

Videos
Sneak Peek: Empire: Total War
Empire: Total War
Prince of Persia
Gothic 3: Götterdämmerung
The Chronicles of Spellborn
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
NWN2: Storm of Zehir
Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria
Grand Theft Auto 4
Call of Duty: World at War - Mehrspieler
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels
F.E.A.R. 2: Project Origin
Street Fighter 4
Rossis Welt
Der BÄM!-Award 2008
Anno 1404: Der Soundtrack
Vorschau 2009
Rückblick 2008
Meisterwerke: MDK

Demo
Testament of Sin: Das Vermächtnis

Mods & Maps
Gothic 3: Götterdämmerung
- Community-Patch
Deus Ex: Invisible War
- John Ps Texture Pack
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- 7th Serpent: Genesis

Gratisspiele:
- Ski Challenge 09
- Beyond the Threshold
- Drascula: The Vampire Strikes Back

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Vollversion
Deus Ex: Invisible War

Demo
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

Tools
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar
ScummVM

Bugfixes
Fallout 3 v1.0.0.15 (d)
Gothic 3: Götterdämmerung v1.1 (d)
PES 2009 v1.20 (int)

Mods & Maps
Call of Duty: World at War
- Ze Limper's Call of Duty World at War Weaponskins
King's Bounty
- King's Bounty Free Battle Camera
Far Cry 2
- Shootout

Extras
Hörspiel: Sacred 2: Fallen Angel

Seite 2:

Videos
Sneak Peek: Empire: Total War
Empire: Total War
Prince of Persia
Gothic 3: Götterdämmerung
The Chronicles of Spellborn
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
NWN2: Storm of Zehir
Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria
Grand Theft Auto 4
Call of Duty: World at War - Mehrspieler
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels
F.E.A.R. 2: Project Origin
Street Fighter 4
Rossis Welt
Der BÄM!-Award 2008
Anno 1404: Der Soundtrack
Vorschau 2009
Rückblick 2008
Meisterwerke: MDK

Demo
Testament of Sin: Das Vermächtnis

Mods & Maps
Gothic 3: Götterdämmerung
- Community-Patch
Deus Ex: Invisible War
- John Ps Texture Pack
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- 7th Serpent: Genesis

Gratisspiele:
- Ski Challenge 09
- Beyond the Threshold
- Drascula: The Vampire Strikes Back

Vollversion: Deus Ex: Invisible War

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98SE/2000/Me/XP

Top-Demo: Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3



Fühlen Sie EAs neuestem **Command & Conquer**-Teil selbst auf den Zahn! Neben einem Tutorial enthält die Demo jeweils eine Mission der Alliierten und der Sowjets.

Top-Video: Grand Theft Auto 4

Das Gangster-Epos ist endlich auch für den PC erschienen! Kann es den immensen Erwartungen gerecht werden?

PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 02/09

Vollversion: Deus Ex: Invisible War

DVD Computec Media

www.pcgames.de 02/09 € 5,50

PC Games Wissen, was gespielt wird

DVD

VOLLVERSION DEUS EX 2

Der preisgekrönte Nachfolger des Kult-Shooter von Warren Spector!

- Top-Demo: C & C: Alarmstufe Rot 3
- Über eine Stunde Videos

WELTEXKLUSIV

DAS SCHWARZE AUGE DEMONICON

Erste Bilder des Pracht-Rollenspiels: Alles über Kampfsystem, Quests, Charakterklassen, Technik, Story, Steuerung!

+ ROLLENSPIELE 2009

Zu Besuch bei Bioware: Dragon Age: Origins angespielt!

16 usk

02/09 | € 5,50

EXKLUSIVE INFOS

TROPICO 3

Trauminseln, Traumgrafik – Traumspiel?



Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,- EURO

www.gamesandmore.de

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!







PC Games 02/09

Vollversion:
- Deus Ex: Invisible War

Demos:
- Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
- Testament of Sin

Top-Videos:
- Sneak Peek: Empire: Total War
- Grand Theft Auto 4
- Prince of Persia
- World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- F.E.A.R. 2: Project Origin
- Street Fighter 4
- Vorschau 2009
- Rückblick 2008
- Rossis Welt

Top-Mod:
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne – 7th Serpent: Genesis

und vieles mehr!

UMTAUSCH-COUPON

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: 02/09

☐ PC Games DVD

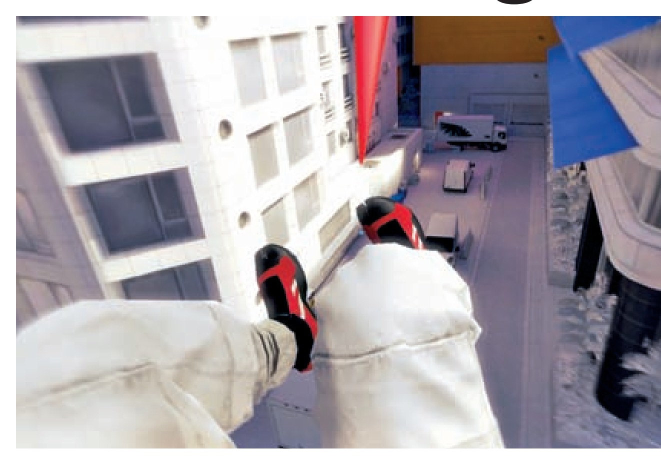
Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Im nächsten Heft

❑ Test

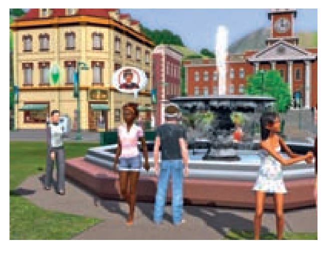
Mirror's Edge



Um Haaresbreite zu spät für dieses Heft! Derzeit hangeln wir uns über die Dächer und versuchen, nichts „um Haaresbreite" zu verfehlen. Wie viel Laune das macht, lesen Sie im Test!

❑ Test

Die Sims 3 | Teil 3 der weltweit erfolgreichsten Spielemarke im Härtetest!



❑ Vorschau

Divinity 2 | PC Games besucht die Entwickler des ambitionierten Rollenspiels.

❑ Vorschau

Anno 1404 | Was hat sich im vergangenen halben Jahr im Mittelalter getan?



❑ Test

Grand Ages: Rome | Die Welt befrieden und von Barbaren befreien – macht das Spaß?



PC Games 03/09 erscheint am 28. Januar!

Vorab-Infos ab 26. Januar auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Marktübersichten zu CPU-Kühlern, externen Festplatten und Spiele-Notebooks. Und: Spielen auf dem Fernseher!



SFT – Spiele, Filme, Technik
Technik zum Anfassen – Touchscreens machen das Leben leichter und erobern nach dem Handy jetzt den Computer.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Chef vom Dienst	Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur	Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte	Wolfgang Fischer
Redaktion (Print)	Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos)	Felix Helm, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz	Kristina Haake
Trainees	Peter Bathge (pb), Sascha Lohmüller (sl), Tobias Schmitz (ts), Christoph Peter Schuster (cps), Johann Trasch (jt)
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Martin Deppe, Anja Gellesch, Michael Meyer, Patrick Neef, Mick Schnelle
Textchefs	Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Herbert Aichinger, Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps	Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout	Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Hansgeorg Hafner
Audio and Video Production	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christine Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
	www.pcgames.de
Redaktion	Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter	Dennis Blumenthal, Frank Moers
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung	Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign	Tony von Biedenfeld
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
Rene Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus	Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser	Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online	InteractiveMedia CCSP GmbH T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt Tel. +49 (6151) / 5002-100 Fax +49 (6151) / 5002-101 Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.


100 % RETRO!
CLASSIC GAMING
PC ACTION präsentiert
Sonderheft 1/2009 € 6,99
• Retro-Report: von Atari bis PC
• Chris Hülsbeck, Heinrich Lenhardt und Manfred Kleimann packen aus!
JETZT IM HANDEL!
DVD
• Über 200 Minuten Videos
• 8 komplette PC-Spiele
• C64-Emulator mit 99 Spielen
Exklusiv enthüllt!
GIANA SISTERS 2
Erste Bilder, Infos und Video zur offiziellen Fortsetzung des Kultspiels!
12
usk